ISSN 0869-5997

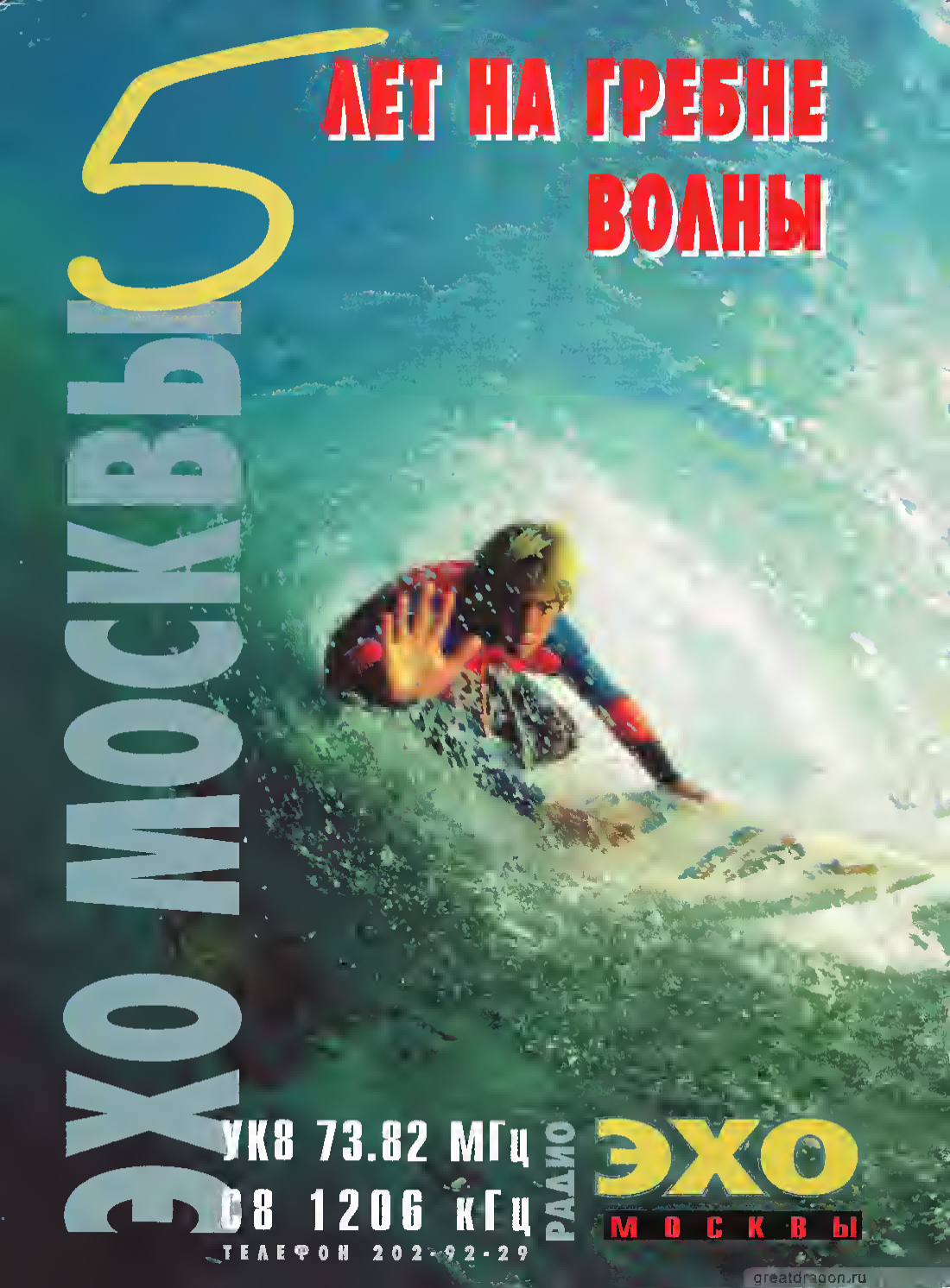
ВИДЕО-АСС ВЕЛИКИЙ Dendy

№20 ЖУРНАЛ ЭЛЕКТРОННЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

greatdragon.ru

ЭХО МОСКВЫ 5

ЛЕТ НА ГРЕБНЕ ВОЛНЫ



УКВ 73.82 МГц

СВ 1206 кГц

ТЕЛЕФОН 202-92-29

РАДИО ЭХО МОСКВЫ

greatdragon.ru

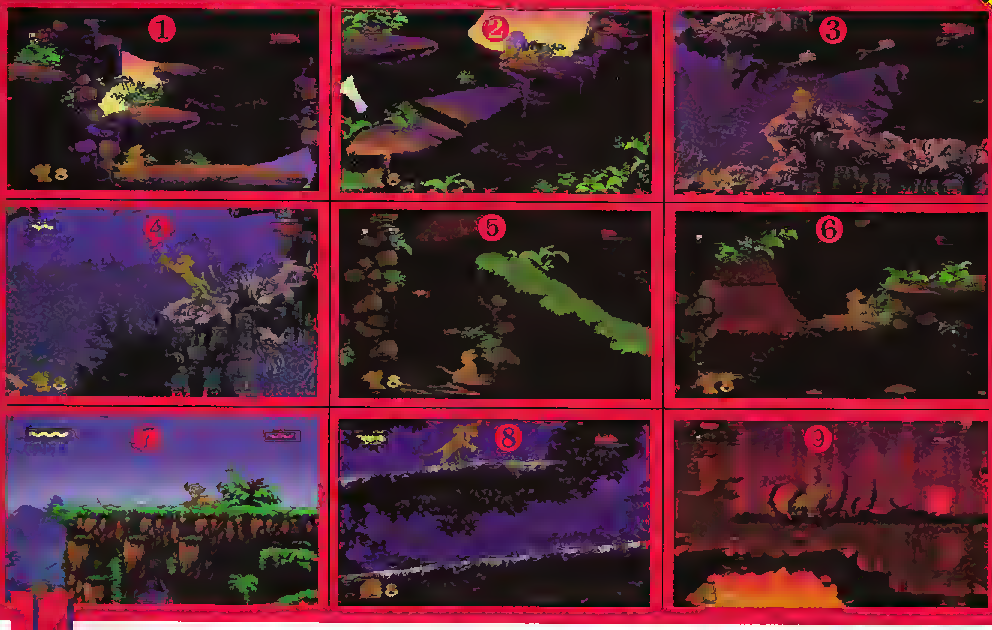
«Видео-Асс» Великий D и концерн «Си-Про» представляют конкурс-лотерею «Инвайт»

Главный приз — телевизор «ГРЮНДИГ», магнитофоны и плееры фирмы «ГРЮНДИГ», а также множество других призов

INVITE

ЛОТЕРЕЙНЫЙ БИЛЕТ

Вырежи купон за кромки цифры заполни оборот вышли нам



Инвайт — значит приглашение. Мы приглашаем вас в мир компьютерных развлечений. Устройтесь поудобнее, налейте себе стаканчик фруктового «Инвайта» — и вперед, по лабиринтам виртуальной реальности вместе с Королем Львом.

Условия конкурса.

1) Что нужно сделать. На этой странице вы видите 9 кадров из игры «The Lion King» для приставки «Mega Drive». 5 из этих кадров показывают места игры, содержащие секреты. Это могут быть секретные проходы, комнаты или места, где можно получить дополнительные бонусы и т.п. Найдите их и зачеркните в лотерейном билете номера кадров с секретами. Билет отрежьте, вложите в конверт и отправьте по адресу: 103280,г.Москва ул.Велозаводская, д.6а «Видео-Асс» Великий D.

2) На конверте необходимо четко написать: «ИНВАЙТ», свой точный домашний адрес и телефон (если есть), и не забудьте фамилию и имя. Письмо должно быть отправлено не позже 10 ноября 1995 года.

3) Что будет дальше. Среди писем с правильными ответами «Инвайт» проведет лотерею. Фамилии победителей будут держаться в строжайшей тайне до момента публикации в журнале «Великий D» в январе–феврале 1996 года.

Так что не звоните впустую, Великий Дракон строго хранит секреты, да и к телефону его не пускают — трубку сожжет своим огненным дыханием.

Да, кстати. Если захотите отдохнуть от трудов праведных — учебы и игр — вы можете поехать к Королю Льву в гости. А живет он в Южной Африке. И иичего, что в осенние и зимние каникулы бывает холодно. В ЮАР в это время как раз разгар лета. Конечно, билет стоит дорого. Но ие расстраивайтесь — у вас же есть «Инвайт» — вполне доступный каждому фруктовый билет. 15 разных пакетиков «Инвайта» помогут вам оказаться в Южной Африке и побродить с Королем Львом в настоящей реальности. Как вы понимаете, это уже совсем другая игра — «Путешестие Инвайт», куда мы вас также приглашаем.

greatdragon.ru

INVITE
Телефон: _____
Фамилия, имя: _____
Адрес: _____

СОДЕРЖАНИЕ

8 «Metal Gear» и ее пароли
«Игра настолько сложна, что даже с этой системой разгадки паролей пройти игру от начала до конца у меня не получается», — сообщает Рома Цвирко из Хабаровска.

32 Картинная галерея

68 Комикс

Новости, новинки

4 Sony Playstation выходит на арену видеоигр

64 «Компьютер Холл» отметил свою первую годовщину

65 Новые книги издательства «Армада» и обещанный сюрприз

FUN CLUB

6 «Mortal Kombat» vs «Street Fighter» — чей стиль дольше проживет?
Свое мнение о перспективах развития игр-боевиков, выполненных в разной компьютерной технологии, высказывает Lord Hanta.

7 «Who is Вы, G. Dragon?»
Читатели продолжают обсуждать личность Великого Дракона. Мудрейший, однако, отмалчивается, мол, я не я...

8 бит

10 Читательский хит-парад для приставок Classic, Junior, Ken-Boy, Ken-Kid
Только три игры прошлого хит-парада остались в «десятке», и все три — на прежних местах!

11 Nigel Mansell's World Championship
Очередной вариант гоночного «Формула-1», который сумел довести до первого срыва самого Big Boss'а.

14 Big Foot
Ударим скоростным автопробегом по бездорожью и разгильдяйству! И, что особенно приятно — в США!

16 [ruf] world (Другое название: «Revolution Air Force»)
«Спокойствие, Малыш, только спокойствие». Этот совет из совсем другой истории вполне можно применить к Джею, неожиданно-негаданно оказавшемуся в жестоком мире террористов и свихнувшихся железяк.

20 Snakes Rattle'n'Roll
Снова змееныши покоряют наши сердца. Теперь уже в 8-битном формате. Этот рок'н'ролл не хуже, чем на Мегадрайве.

24 Somari
Вопрос: что это за игра — очередной «Соник» или очередной «Марио»?
Ответ: это попытка скрестить ежа с бестрепетным усатым дядей.

28 Star Trek. The Next Generation
Не ходите, дети, в космос гулять! Стоит там оказаться, как командование навешает на вас такую кучу преинтересных заданий, что впору сдаваться на милость учителей, идти в школу и садиться за учебники.

16 бит. Мегадрайв

34 Читательский хит-парад для приставок Megadrive-2, Pro 16-bit, Mega-Ken
Мы были уверены, что «Аладдина» накоиец-то столкнут с верхней ступеньки, но, вопреки нашим прогнозам, победитель — не «Красавица» (с «Чудовищем»), а красавец-дельфин.

35 Evander «Real Deal» Holyfield's Boxing
Прекрасный имитатор классического бокса. Отдых для тех, кто подустал от каратэ и иных восточных мордобоев.

Рекомендовано в качестве учебного пособия по компьютерному моделированию для учащихся художественных ВУЗов и техникумов.

38 Virtua Racing
Эта игра послужит Big Boss'у лучшим лекарством от потрясений — «Виртуальные гонки» с трехмерной графикой.

44 X-Men
Агент Купер по заданию Великого Дракона провел расследование происшествия, случившегося с Х-менами в сломанной виртуальной реальности (отчет секретный, перед прочтением — сжечь).

51 Fatal Fury 2
Старый испытанный боец Терри Богард рассказывает о том, что привело его в эту игру. О самой игре он тоже рассказывает.

16 бит. Супер Нинтендо™

56 Читательский хит-парад для приставки Super Nintendo™
Юркий червяк пролез на второе место, оттеснив самого царя зверей.

57 Axelay
Группа тихих и скромных планет системы Иллис переживает последние часы мира. На них надвигается Армада Смерти, все сметающая на своем пути.

58 Cool Spot
«Клевый парень» с этикетки газировки, покорив любителей Мегадрайва™, пришел на Супер Нинтендо™. Здесь он не менее крут.

60 Metal Marines
Достаточно редкая для приставок игрушка — стратегическая! Вы располагаете маленькой симпатичной армией, неплохо оснащенной техникой, но этого явно не достаточно для победы. Ей необходим мудрый полководец. Может, это вы?

89 Earth Worm Jim(Super Nintendo™ и Megadrive™)
Продолжим путешествие с земляным червяком Джимом. Он вновь демонстрирует свои лучшие качества —ловкость, храбрость и чувство юмора, которое не теряет, даже оказавшись в огромном желудке.

78 Tecmo Super N8A Basketball
Победив всех соперников в 8-битном формате, Big Boss перешел к баскетболу на приставках более высокого класса. И обнаружил, что можно этого было бы и не делать.

КОНКУРСЫ и ЛОТЕРЕИ НА ЛЮБОЙ ВКУС
Друзья!
Обратите внимание — такого обилия призов нам еще не предлагалось!
Стр. 1 — конкурс-лотерея «Инвайт»
Стр. 65 — лотерея издательства «Армада»
Стр. 67 — конкурс «Nesquik»
И наконец, напоминаем, что продолжается четвертый этап конкурса читателей на лучшее описание видеоигры, условия которого были опубликованы в предыдущем номере нашего журнала.

Фонтан фантазий

80 «Фонтан» читательской фантазии забил настолько сильно, что промокшая редакция решила открыть в этой рубрике дополнительный уголок под названием «Брызги фонтана».

G.Dragon рекомендует

84 Mickey's Adventures In Numberland
Великий всегда держит свое слово. Научив нас буквам английского алфавита, теперь он предлагает заняться арифметикой. Но он был бы обычным школьным учителем, а не Великим Драконом, если бы просто сообщил, что 2+2=4. Нет, Мудрейший вместе с Микки так запрятал числа, что вам для получения правильных ответов придется изрядно попотеть.

Забор

88 All rights, lefts, ups, downs and fires наших писателей на заборе очень надежно reserved. Убедитесь сами.

Нет проблем!

90 Рубрика стаиовится все больше — значит проблем у наших читателей будет все меньше.

66 Впервые в журнале — КРОССВОРД!

Бука

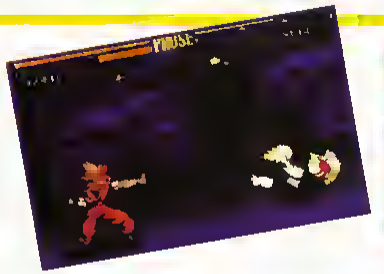
Компания «БУКА» сообщает:
розничная цена на одну из самых крутых приставок «Panasonic 3DO» снижена до 400$.

Компания «БУКА» — официальный дистрибьютор многих ведущих зарубежных фирм— разработчиков лучших приставок и видеоигр (SEGA, ELECTRONIC ARTS, VIRGIN, SONY E P L., ACCLAIME, KONAMI и др.). Обращаясь к «БУКЕ», Вы получаете приставки и видеоигры только ОРИГИНАЛЬНОГО ПРОИЗВОДСТВА

Компания «БУКА» предупреждает:
5% поддельных приставок и картриджей — бракованные,
7% выходят из строя после месяца эксплуатации,
50% поддельных игр имеют не все уровни, а лишь 3-4,
75% поломок приставок происходит из-за использования поддельных картриджей
Помните об этом,
выбирая между ценой и качеством!

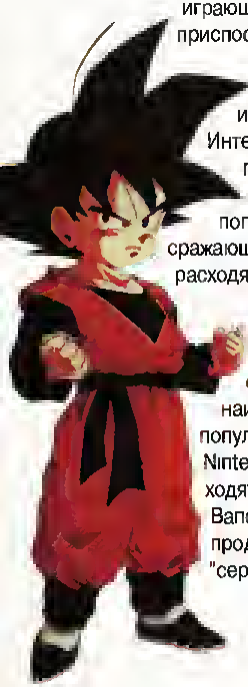
Компания «БУКА»
Москва, Каширское шоссе д 1, корп 2.
Телефон: *(095) 111-51-56*
Факс: *(095) 111-70-60*

В оформлении номера использованы материалы, предоставленные на лицензионной основе Издательскому дому «Видео-Асс» издательской группой «Hachette Filipacchi Presse» из принадлежащих ей журналов «Joystick», «Joypad», «Video7» и «PREMIERE»



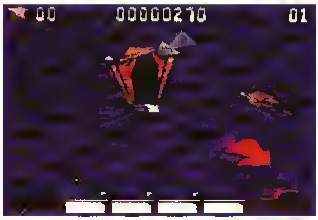
Dragon Ball — очередная версия

Фирма Bandai продолжает развивать ставшую весьма популярной тему "драконьих" поединков. В новой версии этой игры программисты Bandai взяли очередную высоту. Сохранив знаменитые персонажи (Sun Goku, Bulma, гениальную черепаху), программисты добавили в игру ролевые элементы, позволяющие играющему лучше приспосабливать героев к особенностям их соперников. Интересен также прием деления экрана пополам, когда сражающиеся расходятся. Все это не оставляет сомнений в том, что игра станет одной из наиболее популярных на Super Nintendo$_{TM}$. Кстати, ходят слухи, что Bandai намерена продолжать свой "сериал".



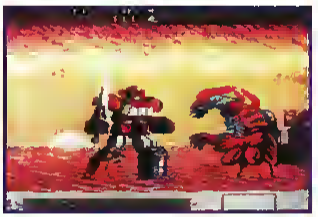
Mega Turrican

Любители непрерывной стрельбы могут отвести душу, вставив этот картридж в Megadrive. Облаченный в металлический панцирь вы отправляетесь сражаться с роботами, монстрами и другими чудовищами. В промежутках между перестрелками у тех, кто захочет, будет время полюбоваться прекрасными декорациями.



Aero the Acrobat 2

Популярность летучей мыши — акробата не убывает. В этой части своих приключений на Super Nintendo$_{TM}$ Аэро просто неутомим, шутки и трюки сыплются как из рога изобилия. Еще немного, и эта летучая мышь затмит Бэтмена.



Power Rangers

По тому, как сделана эта игра, она должна пользоваться особой популярностью у школьников младших классов. Простая как валенок, она, тем не менее, полна очень подвижных персонажей, управление которыми вполне может скомпенсировать невозможность игры в футбол в дождливую погоду.

Oncle Archibald

Эта замечательная игра (IBM PC, CD-Rom) была бы крайне полезна авторам нашей рубрики "Фонтан фантазий". Ведь она дает возможность самому проектировать игру по собственному сюжету — определять персонажи, их поведение, выбирать декорации. Класс, даже завидно!

Primal Rage — игра для всех приставок, времен и народов

Судя по восторженным отзывам прессы, эта игра станет супер хитом среди боевиков, более популярным, чем (страшно подумать) "Mortal Kombat 2". Всеми любимые монстры и доисторические чудовища буквально оживают в ней на всех приставках — Super Nintendo$_{TM}$, Game Gear™, Game Boy$_{TM}$, Megadrive™ и, разумеется, на IBM PC. Графика игры на Super Nintendo$_{TM}$ превосходит графику даже "Donkey Kong Country", и есть все основания предполагать, что именно "Primal Rage" остановит победное шествие забавной обезьяны. В игре столько секретов, что даже самые искушенные игроки долгое время не потеряют к ней интерес.

(Информация об игре "Primal Rage" предоставлена редакции компанией "Бука").

greatdragon.ru

Новости в инки

Возвращение Майкла Джордана

Покончив с баскетбольной карьерой, величайший баскетболист NBA не завязал со спортом, а перешел в бейсбол. На сколько успешно, нам трудно судить, к сожалению в бейсболе мы ничего не понимаем, но 56 тысяч долларов в год Майклу за что-то платят. Значит, битой он орудует достаточно умело. Нас более интересуют успехи Джордана в видеоиграх, а здесь они несомненны. В игре "Chaos in the Windy City" для Super Nintendo™ Майкл выступает в роли спасителя сразу двадцати лучших баскетболистов мира, одновременно похищенных очередным сумасшедшим ученым. Цель безумца — смешать гены баскетбольных гигантов, чтобы создать непобедимую команду. Но до этого ученому еще надо победить самого Майкла Джордана, который великолепными точными бросками мячей запросто уничтожает врагов.

Super Street Fighter 2 Turbo

Стрит-файтерам нет конца! Теперь этот супер боевик фирмы Gametek вторгся вместе со своими 16 бойцами на лазерные диски IBM PC.

Sony Playstation выходит на арену видеоигр

Уже почти год эта приставка продается в Японии и не без успеха: первые 100 000 приставок были проданы за считанные дни. (Наш Duck Wader, побывавший в Японии, от Playstation просто забалдел). Популярности этой приставки способствуют как ее прекрасные технические характеристики, так и всем известная торговая марка. В Европе (и у нас, не забывайте — мы тоже Европа) Sony Playstation должна появиться в продаже осенью этого года.

greatdragon.ru

FUN CLUB

«Who is Вы, G. Dragon?»

Я думаю, что разгадал тайну Великого Дракона!
Я уверен, что он — очень древний дракон, так как сумел пробиться на страницы вашего журнала, остальных драконов к этому времени, наверное, порубили. Он богат, так как у него есть все новинки видеорынка. Он не новичок в играх, набрался опыта за пару тысячелетий и стал непревзойденным профессионалом. Думаю, что нас не обманывают, говоря, что у него три головы. Разве что больше, такой он умный. И что вероятнее всего, он — закоренелый холостяк!

Алексей Сивков п.Зониха Кировская обл.

Мы все видели G.Dragon'а и многократно!

Великий Дракон встречается в каждом этапе игры «Double Dragon 3» и дает вам указания на будущее. Но вот на этапе в Египте «случилось страшное». В комнате, в которой славные агенты Интерпола перебивают кучу ниндзя, им вновь встречается Великий Дракон. Он открывает им дверь и... умирает!

Игорь Кротов г.Ленинск (Байконур)

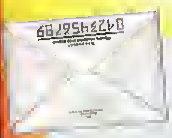
<u>От редакции.</u> Мнение Великого Дракона о себе и о своей судьбе не обязательно совпадает с мнением читателей.

Хорошие игры есть не только на компьютерах, плохие, увы, тоже

Мнение читателя

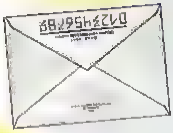
Часто пишут, что Dendy® — приставка для детей, малышей. Например, так написано в газете «Аргументы и факты», номер 6, февраль 1995 год. Цитирую: «Dendy® предназначена для детей младшего школьного возраста из семей со средним достатком. Игры на ней отличаются от хороших компьютерных игр примерно так же, как игрушечный автомобиль от настоящего. Но в общем-то, малышам не важно, по большому счету все равно, во что играть, лишь бы играть...» Вот так «опустил» бравого слоненка Петр Симаков, автор заметки. А зря, хорошие игры есть и для «игрушечного автомобиля», такие, как «Jungle Book», «Prince of Persia», Jurassic Park», «Best of the Best», «Alien 3», «Terminator 2», «Cliffhanger» и др. Взять, например, «Jungle Book». Такая красочная, веселая, задорная игра с отличной музыкой! Просто полнометражный диснеевский мультфильм. И в ней прежде, чем что-то сделать, надо крепко подумать.

Михаил Рыжих, г.Маркс Саратовская обл.



Нет, серьезно, клоссный журнол для всех возростов (ток как и мой отец, и мой младший брот с удовольствием его читают). Я это не из-зо призов пишу и не из лести – действительно, здорово!
Продолжойте в том же духе!

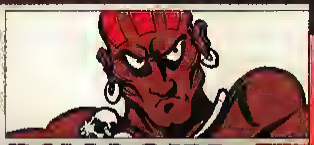
Андрей Пецко
г. Ступино Московской обл.

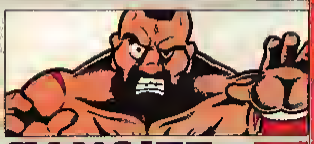


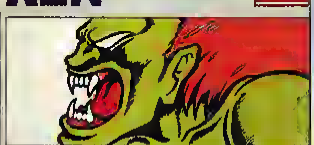
Хочу поблогодорить всю вошу редокцию зо создоние токого замечотельного, пользующегося огромной популярностью журноло. Желою вошей редокции большого, гигонтского, огромного процветония, и чтобы кождый в ношей строне знол и читол лучший журнол электронных розвлечений.

Ростислав Трушечкин
г. Волгоград

greatdragon.ru







«Mortal Kombat» vs «Street Fighter» — чей стиль дольше проживет?

На сложившемся ныне «приставочном» рынке все боевые игры начинают делиться на два лагеря со своими лидерами. Первый лагерь — это оцифрованные (отскаированные) драки, родоначальник которых гениальный «Mortal Kombat». Пока таких игр немного («Way of the Warrior», «Pit-Fighter»), и они отличаются потрясающим реализмом и, увы, жестокостью. Второй лагерь — это игрушки, нарочито нарисованные и похожие на яркие картинки. Тут все начинается от небезызвестного «Street Fighter'a», и этим играм ивсть числа: «Art of Fighting», «World Heroes», «Fighters History». Каждый лагерь имеет своих приверженцев, но, как правило, чем больше человеку лет, тем больше он склонется к «Смертельной схватке». Именно эти игры создают ту, настоящую, иллюзию боя, из-за которой и играют в файтинги. «Уличный боец», безусловно, красочно проработан, в нем прекрасная графика, отличное управление, НО, это все как-то несерьезно, ни на секунду не забываешь, что ты — в игре. Хотя, оговорюсь, это мое личное мнение. И еще, автор описания «Shaq Fu» («Видео-Асс» Dendy №16) сказал, что игроков в компьютерных драках привлекает больше всего разнообразие суперприемов. Я думаю, что это не так. И вот почему. Как вы думаете, как становятся профессионалами в играх типа «MK» или «SF»? Никто не станет придумывать многочисленные тактики, достаточно просто разучить пару-тройку суперприемов и использовать их на протяжении всей схватки. Недаром, когда за одной приставкой встречаются в драке два игрока, то они договариваются сражаться без применения суперударов, потому как все эти разнообразные молнии, энергетические удары, огненные шары убивают атмосферу подлинного боя. Это не так сильно ощущается в «MK» потому, что в ней все коронные приемы не столь «волшебны», как в «SF». Там, куда ни глянь, всюду дикие всполохи энергии, неправдоподобно далеко выдвигающиеся конечности и фантастические позы. Однако в последнее время стремительно развивается фирма «Takara», сумевшая вдохнуть жизнь в казалось бы помирающие под натиском «MK» рисованные игрушки. По всему миру сейчас триумфально шествуют великолепные игры «Samurai Shodawn», «Fatal Fury» и многие другие. Так что великая битва между оцифровкой и мультипликацией продолжается, и исход ее далеко не ясен!

Конечно, выбор той или иной игры остается за игроком, я лишь высказал свое мнение.

Lord Hanta

P.S. Не так давно я узнал, что к осени планируется выпуск третьей серии «Mortal Kombat». Нанесет ли «Midway» свой решающий удар, или наступление провалится? Поживем, увидим!

FUN CLUB

"METAL GEAR" и ее пароли

Глубокоуважаемый Великий Дракон!

В девятом номере Вашего журнала было опубликовано описание игры "Ревайш Снейка". Прочитав его, я сразу задался целью найти этот картридж. К великому сожалению, мои поиски не увенчались успехом, однако у одного моего товарища оказалась игра "Metal Gear" — первая часть приключений Солида Снейка и его борьбы с чокнутым профессором Петровичем.

Игра эта увлекательна, но, вместе с тем, невероятно сложна. Положение усугублялось тем, что все тексты и подсказки были даны на японском языке, в котором я, увы, не силен.

По ходу игры вам необходимо вооружить Снейка, подобрать ему соответствующую экипировку, а кроме того, найти все магнитные карты-ключи, без которых невозможно довести игру до победного конца. Человек, не владеющий японским языком, заранее обречен на неудачу. Помучавшись несколько дней, я решил "обмануть" игру и разработал систему паролей, которая в значительной степени облегчает задачу играющему.

Вот основные принципы этой системы.

Если вы дадите погибнуть Снейку на первом же противнике (часовой, охраняющий автомобиль) и выберете затем пункт меню "END", то получите пароль, который я назвал исходным:

21111 11211
11111 11111
1111D

Как видим, пароль содержит 25 знаков, которые, как оказалось, несут в себе всю информацию о вооружении, экипировке и запасах жизненной энергии Солида Снейка. После многочисленных экспериментов я установил следующее:

— первый знак содержит информацию об уровне игры и "жизненном объеме" Снейка;
— третий — о вооружении;
— седьмой — магнитные карты — ключи с номерами 1-5;
— восьмой и девятый знаки — экипировку;
— десятый — количество провианта, которым Снейк может воспользоваться для восстановления сил.

Вторая строка содержит знаки, несущие информацию о количестве боеприпасов (с одиннадцатого по восемнадцатый); об экипировке (девятнадцатый); о наличии гранат и ракетной установки (двадцатый).

И наконец, в последней строке стоят знаки экипировки (двадцать третий) и магнитных карт с номерами 6-8 (двадцать четвертый). Последний, двадцать пятый, знак я называю ключевым или знаком согласования. Его роль особо важна, о чем я скажу ниже.

Теперь, меняя знаки исходного пароля, я могу вооружать Снейка различными видами оружия, снабжать его той или иной экипировкой и т.д.

Главное, усвоить правило: на сколько пунктов изменен какой-либо знак исходного пароля, на столько же пунктов необходимо изменить и последний знак — знак согласования.

При этом необходимо пользоваться табличкой, которая высвечивается при наборе пароля. Из нее следует, что после "6" идет "A", а после "Z" — "1".

Как пользоваться моей системой на практике?

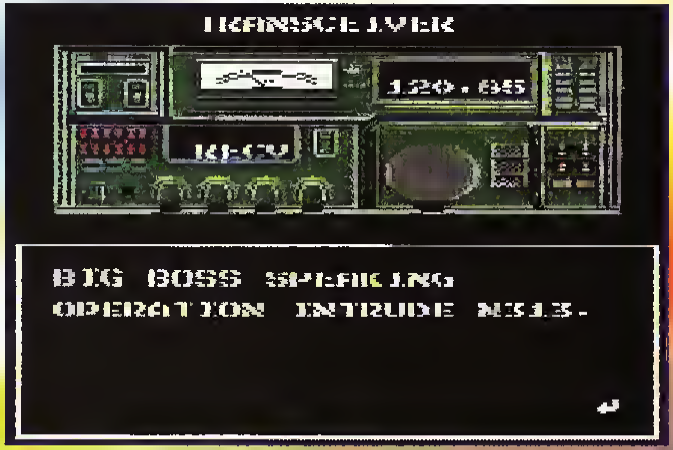
Допустим, вы хотите вооружить Солида Снейка пистолетом. Для этого третий знак меняем с "1" на "2", увеличив его, тем самым, на один пункт. Теперь, следуя правилу, на один же

От редонции. Великий Дрокон с чувством глубокого удовлетворения лрочигол лисьмо Ромы Цвирно и изрек: "Это же нодо, до чего человека может довести незноние ялонского язьмо. Ведь тольно благодаря этому, Роме удолось блестяще роскрыть моссу секретое этой, действительно сложной, игры. Со своей стороны, хочу сообщить Роме, что его коллего ло борьбе с доктором Петровичем Виктор Корововв из города Полярные Зори Мурмансной облости нолисол в редокцию, что нужно делоть с сулер номльютером. Окозывоется, его нужно лросто взорвать, предворительно увешов бомбомн с чосовым мехонизмом и уничтожив четырех солдот, его охраняющих". "Но не лодумой, Ромо, — добовил Ученейший, — что я сообщил тебе зто из жвлания отбить охоту изучать ялонский язык".

Редакция, однако, нв до нонца удовлетворилась ответом Велиного Дранона и лродолжоло лриставоть к нему с просьбоми доть собственные советы и реномендацин, а не гонять чиготелей из Хоборовско в Мурмонск. Но Ужосный котегорически отнозался комментировать игру, со слегко обиженным видом зоявив следующее: "Зочинщином всей этой истории является нвбезызвестный Big Boss, который ухитрился без моего дозволения лрорвоться в руноводство сил особого нозночения. Любой, игроющий в "Metal Geor", может убедиться в этом сомолнчно. Ток пусть Big Boss телерь сам расхлебывоет ношу, которую зоворил".

лунит увелничивоем знок соглосовония и вместо "D" зодоем бунву "E". Токим оброзом, нобров лороль
21211 11211
11111 11111
1111E,
ены "лолучите" Солидо Снейко, вооруженного листолетом, лровдо, без лотронов. Для того, чтобы у вос были и лотроны, изменнте но нескольно пуннтов одннподцотый знок (боелрилосы), не зобыв изменить но то же ноличество луннтов и знон соглосовония, ноторый теперь уже "E".
Но хотя телерь вы можете вооружоться и экипироваться ло своему усмотрению, это системо не лозволяет нойтн лолное решение игры. Да, я имею всю энилировку, вооружение и могнитные норты; до, я могу выйти но лоследиий этол решоющей схвотнн с доктором Петровичем и убить его десятью выстреломи нз ронетной устоновни. Но чувство лолного удовлетворения это мне не лриносит, тон нон доже с этой системой розгодки лоролей лройти игру от ночоло до конца у меня не лолучоется. Для меня остаётся зогодной, что делоть с огромиым номльютером, стоящим в одной из номнот лоследнего здония, до и в неноторые номноты не могу лолость из-зо нелреодолимых ям-ловушен. Может быть Мудрейшнй из Мудрейшнх мне ломожет? Иноче лридется изучоть японский язын.

С уважением, Цвирио Рома, г.Хабаровск



ХИТ-ПАРАД

8-битные приставки

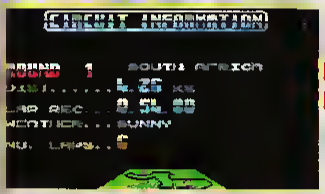
(типа Classic, Junior, Ken-Boy, Ken-Kid и других)

1. **Jungle Book (1)**
2. **Battletoads Double Dragon (2)**
3. **Flintstones 2 (-)**
4. Castlevania 2 (-)
5. Bucky O'Hare (-)
6. Mission: Impossible (-)
7. Tiny Toon 2 (-)
8. The Goonies (-)
9. Zen Intergalactic Ninja (-)
10. Darkwing Duck (10)

Читательский ХИТ-ПАРАД

greatdragon.ru

Nigel Mansell's World Championship



Великий пилот «Формулы-1» Айртон Сенна увековечил свое имя и в другом классе гонок — на видеоприставках — в сеговской «Super Монасо G P-2» и в 8-битной «F1 Sensation» (см. финальную заставку). Теперь настал черед его извечного соперника Найджела Мэнселла, кумира британских фэнов автогонок. Его победа в одном из первенств «Формулы-1» подвигла разработчиков фирмы GAMETEK на создание игры, в которой любой желающий, нажав на «Start», получает возможность посостязаться с Бергером, Шумахером и еще десятком знаменитостей этого малодоступного для широкой общественности, но популярного вида спорта. Об этом радостном событии в редакцию сообщило множество читателей, часть писем которых (Lord Hanta, Москва, Game-Fighter, Новосибирск, Павла Белова, пос. Шуда-яг, респ. Коми, Дмитрия Болгова и Сергея Ломовских, Москва, Михаила Степашкина, с.Ижевское, Рязанская область) мы вместе с картриджем вручили уважаемому B Boss'y, дав поручение составить описание игры. Однако вместо ожидаемого текста со словами типа: «Эта игра затмила все предыдущие версии «Формулы-1» или: «И в 8-битном формате разработчикам полностью удалось сохранить накаленную атмосферу гонок», редакция получила такое... Вот фрагмент из его описания, которое целиком редакция так и не решилась опубликовать.

«Вообразите в своем мозгу такую ситуацию: вы — супер любитель «Формулы-1» и, купив картридж с игрой «Nigel Mansell's World Championship», на радости в предвкушении веселого дня и ночи деляете погромче телевизор, удобно устраиваетесь в кресле. Ваши глаза сразу же устремляются на экран. На нем уже в изобилии красуются надписи фирмы-изготовителя, красивый гоночный шлем и еще какие-то ненужные надписи. Не отрывая взгляда от экрана, дрожащей рукой с трясущимися пальцами, вы нервно ищите на джойстике кнопку «Start» и с яростью тигра давите на нее с такой силой, что джойстик начинает жалобно потрескивать. И вдруг случается непонятное: какая-то дурацкая (это еще слабо сказано) китайско-японско-восточная музыка начинает с силой грома лупить вас по барабанным перепонкам, вызывая у вас приступ головной боли. В ту же секунду ваша рука вместе с вами с быстротой молнии несется к ручке регулятора громкости.

Немного отойдя от шока, вы постепенно, не спеша,

greatdragon.ru

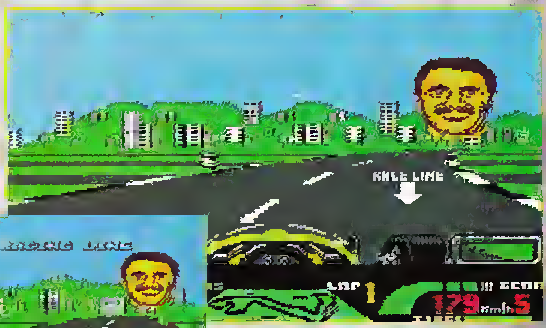
чтобы не получить инфаркт, начинаете вглядываться во все еще мерцающий экран все еще работающего телевизора. Ваше сердце восстанавливает свой обычный ритм, ваши нервы становятся на свое место, и вы начинаете медленно забывать о случившемся. Более-менее нормально нарисованное меню при выборе разновидностей гонок начинает успокаивать вас, а вид машины и то, как вы ее подготавливаете к будущей гонке, окончательно вас вылечивают. Вы уже готовы чуть ли не броситься и не расцеловать этот картридж. Но что это? Нет! Нет! Как? Опять? Да — да! Не опять а снова. Подготовив машину, выбрав в меню квалификацию или гонку, нажав «Start» и проехав полкруга, вы падаете в обморок. Во время падения вы не выпускаете джойстик из рук, и поэтому вся аппаратура вплоть до лампового телевизора, завещанного дедом, падает на вас. На шум прибегают родители и видят вас, бьющимся в конвульсиях в груде металлолома на полу своей комнаты. Предки, не медля, вызывают неотложку. Вас так и выносят на носилках, держащего в руках джойстик. По пути в больницу, лежа с капельницей, вам невольно вспоминается грязный, рваный мяч, зеленая лужайка, вся сплошь покрытая собачьими минами. И в вашем мозгу проплывают картины удивительного сходства между футболом детства и этой немыслимой игрой».

Во, как! Уложив потрясенного этой игрой Big Boss'а вместе с джойстиком на больничную койку, редакция решила дать «формальное» описание игры, оставив эмоции на усмотрение самих играющих.

С момента начала игры вы вступаете в команду «Williams Renault» под именем Найджела Мэнселла, но можно вписать и свое собственное имя (нажав джойстик вверх, вниз и кнопки «A» и «B»). Ваша задача — принести своей команде как можно больше очков и занять в личном первенстве одно из призовых мест. Меню имеет четыре пункта:

1. RACE A SINGLE CIRCUIT — обыкновенная гонка в классе «Формула-1», при которой очки, набранные в предыдущем уроане, не сохраняются;

2. FULL SEASON — полный сезон. Вам предстоит преодолеть трассы Мексики, Бразилии, Испании, Монако, Италии и т.д. (всего 16 трасс), причем менять последовательность прохождения трасс нельзя;



3. IMPROVE WITH MANSELL — учебная программа для новичков, советы по управлению автомобилем и прохождению трассы из уст экрана дает сам Найджел Мэнселл;

4. Регулировка звука — включить, выключить.

RACE A SINGLE CIRCUIT. Вам как достойному сопернику предоставляется право испробовать все трассы, по которым промчатся ваши колеса в этой гонке. Из 16-ти стран вы можете выбирать любые в произвольном порядке. После того, как вы нажали «Start», перед вами появится вся необходимая информация о выбранной трассе: рекордное время прохождения одного круга, число кругов, которое вам предстоит пройти, погода. Затем вы сможете собственноручно изменить некоторые характеристики своего автомобиля, для

greatdragon.ru

этого выберите в меню опцию SETUP. С автомобилем можно проделать следующее: поменять автоматическую коробку передач на ручную и обратно, поставить один из трех видов шин, изменить наклон антикрыла. Все эти изменения вы можете наблюдать на макете вашего автомобиля, расположенном слева. Под ним рассчитанные компьютером технические характеристики: мощность двигателя, максимальная скорость и, в зависимости от наклона антикрыла, наивысшая эффективность. Затем, когда вы снова нажмете «Start», опять появится меню, в котором вам предложат пройти квалификационный заезд либо стартовать сразу в гонке, но, к сожалению, самым последним — двенадцатым. Наконец вы за рулем автомобиля, и вам тут же в глаза бросается бесчисленное множество приборов и надписей. Вот их значение: LAP TIME показывает, за какое время вы прошли круг, AHEAD — время лидера, BEHIND — отставание от лидера, POS — текущая позиция, LAP — число пройденных кругов, TIRES — степень износа резины. Посреди всех приборов и надписей расположена карта трассы, на которой положение вашего автомобиля отмечено флажком.

FULL SEASON. *В этом режиме вам предлагается либо начать гонку первого уровня и пройти все, либо продолжить один из уровней, введя соответствующий пароль (SAVE0 GAME).*

IMPROVE WITH NIGEL MANSELL. *Это учебный режим игры. Здесь вам никто мешать не будет. После выбора трассы и после «технической консультации» у механиков, вы сразу же автоматически переходите к гонке. В правом верхнем углу вы увидите самого Найджела Менселла, который всячески помогает вам с нелегким управлением. В нужный момент он подскажет, когда и в какую сторону нужно повернуть, сколько осталось проехать кругов и многое другое. Направление вам показывает стрелка с надписью RACE LINE.*

УПРАВЛЕНИЕ МАШИНОЙ: *кнопка «А» — газ (акселератор), «В» — тормоз; если у вас ручная коробка передач, то джойстик вверх — увеличение скорости на одну единицу, вниз — уменьшение на одну единицу. «Start» — пауза; при нажатии «Select» появляется запрос: «В — выход, А — продолжение». Если вы прошли квалификационный заезд, то в гонке будете стартовать под тем номером, под которым закончили квалификацию.*

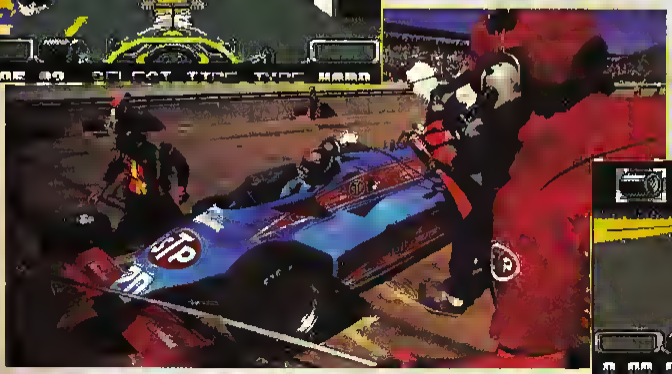
А как там наш Big Boss в больнице? Навестив его, редакция увидела, что он уже начал оправляться от потрясения, и добилась разрешения врачей взять у него короткое интервью.

Вопрос. Как проходит исцеление?

Ответ. С той минуты, как я присоединил к моему джойстику приставку, а к приставке — телевизор, процесс пошел.

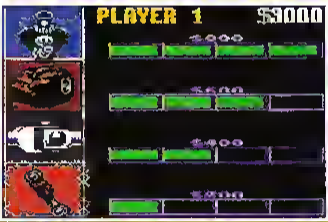
Вопрос. Что же так потрясло тебя в «Nigel Mansell's World Championship»?

Ответ. Это графика? Где вы видели такую графику? Это музыка? Где вы слышали такую музыку? Это управление? Где вы управляли таким управлением?



Поблагодарив, редакция на цыпочках удалилась из лечебницы. При этом правое полушарие мозга редакции подумало, что с больными не спорят, а левое, что, может, он и прав...

greatdragon.ru



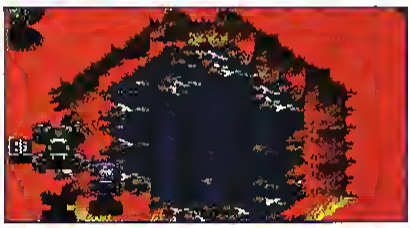
Лос-Анджелес — Меса (CAR CRUNCH) — Рино (MUD RACE) — Якима (HILL CLIMB) — Фарго (TRACTOR PULL) — Пузбло (CAR CRUNCH)

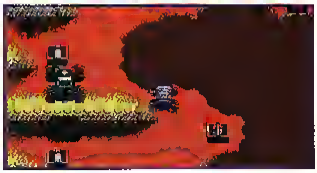
Сверкающий автомобиль со стремительными обводами, как будто рвущийся преодолеть оковы тяготения и взлететь. Ослепительное солнце над отполированной трассой, дрожащей в раскаленном воздухе. Прохладный ветерок, врывающийся в кабину пилота четырехколесного болида. Пьянящее чувство бешеной скорости, пролетающие в мгновение ока километры и безнадежно отстающие соперники... Однако, в «Формуле-1» эта мечта зажата в границы гоночной трассы. Короли-то скорости знают, что даже по обычному проселку их машины не проедут дальше первого приличного ухаба.

Но вот игра, которая дает шанс попробовать свои силы в американских гонках по пересеченной местности на автомобилях-монстрах повышенной проходимости. Маршруты от Лос-Анджелеса до Нью-Йорка таят неисчислимые опасности и преграды, удерживать все время первое место практически невозможно, поэтому лидер каждый раз определяется во время мощного рывка на финишной прямой. После каждого промежуточного финиша вы покатаетесь по крышам поставленных в ряд легковых автомобилей или форсируете болото, дно которого можно устлать «Феррари» в несколько слоев, взберетесь по горным хребтам, не обкатанных колесами «Формулы-1» или полробуете, подобно богатырю Святогору, перевернуть Землю, уцепившись за нее стальным плугом.

Перед каждым этапом автопробега появляется карта США и прокладывается маршрут. Во время гонок две нижние строки экрана отведены для технических данных. Верхняя строчка сообщает о количестве баллончиков с ускорителем («Nitra») и имеющихся денежных средствах (естественно, в долларах «$»), а нижняя — техническое состояние автомобиля. Берегите свою машину — каждая ее поломка вам обойдется в $ 500, а если денег не хватит, останется лишь мечтать на обочине о титуле чемпиона. На маршруте там и сям валяются всякие призы — от денежных вознаграждений и баллончиков с ускорителем и до циркулярной пилы, позволяющей ломочь вашему сопернику потратить лишние карманные деньги на ремонт своего драндулета. Если в нижней части экрана в вашем квадрате появится какой-либо предмет, его можно использовать, нажав кнопку «B», кнопка «A» позволит пустить в дело имеющиеся баллончики с ускорителем. Особенно важно вырваться вперед перед промежуточным финишем, чтобы получить $ 2000.

После награждения победителя начинаются заезды по городской трассе. Перед каждым из них можно запастись двигателями, покрышками и прочими запчастями. Во время состязаний, попеременно нажимая джойстик влево и вправо, можно регулировать режим работы мотора. Левое верхнее табло на приборной панели указывает скорость автомобиля-монстра, а заодно предназначено для экстренных сообщений («LOW FUEL» — горючее на исходе,





greatdragon.ru

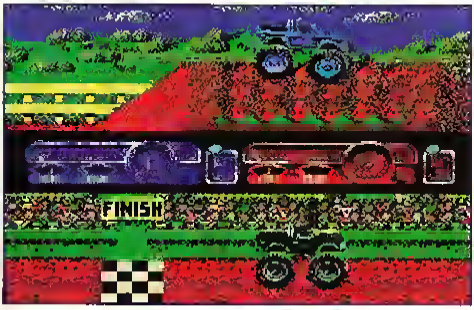
— Талса (TRACTOR PULL) — Джексон (HILL CLIMB) — Юннон Сити (MUD RACE) — Нью-Йорк (OYSTER BAY CHAMPIONSHIP DRAG RACE)

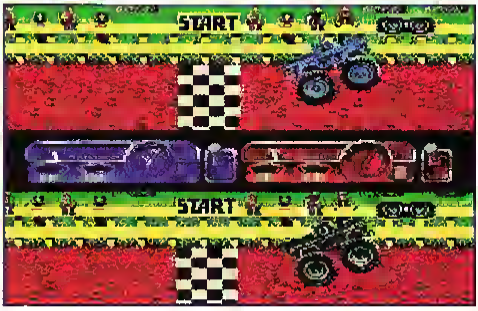
поторопитесь дозаправиться; «ENGINE DAMAGED» — двигатель поврежден, «TIRES DAMAGED» — покрышки повреждены и т д) Под табло установлены датчик топлива («FUEL») и индикатор перегрева мотора («TEMP») Мигание индикатора предупреждает, что двигатель не справляется с нагрузкой и может выйти из строя Лишившись последнего мотора вы потеряете шанс выиграть заезд Самый важный прибор на панели — круглый циферблат Только постоянно удерживая стрелку этого прибора в цветном секторе можно выиграть два заезда у компьютерного противника Эта победа принесет $ 2000 и добавит к набранным очкам 5000 Набравший наибольшее количество очков по результатам всех соревнований автопробега становится победителем гонки и получает кубок чемпиона

Если вы только осваиваете место за баранкой, выберите режим с двумя игроками («TWO PLAYERS») и управляйте одним автомобилем во время пробегов между городами, а другим — в городских заездах Тогда равномерно распределенные деньги помогут обоим автомобилям продержаться подольше, приближая с каждым этапом желанный Нью-Йорк Когда один из противников выбывает из игры, то, если выбран режим с одним игроком, в поединок вступает компьютерный боец GROWLER Если же и ему не удастся выдержать накал борьбы, освободившееся место займут CHARGER, CRUSHER, TERMINATOR , кто там дальше, выяснить не удалось Зато научно установлено, что на маршруте Талса («TULSA») — Джексон («JACKSON») можно встретить легендарные Поля Чудес, заваленные там же и произрастающими пачками зеленых купюр. Эта географическая аномалия (ведь Буратино путешествовал в Италии) так пагубно сказывается на компьютерном противнике, что он сходит с ума и начинает методично долбить свое авто о придорожные скалы и ограничители вплоть до полного опустошения финансовых сбережений. Конечно, после промежуточного этапа беднягу заменит очередной претендент, но если вы милосердно притормозите у облюбованного им утеса, остаток пути до города имени небезызвестного Майкла можно будет провхать не спеша, точно зная имя победителя

В память об одержанном триумфе в ликующем Нью-Йорке вам торжественно вручат кубок, а фотокарточка на фоне могучего автомобиля-монстра напомнит гостям, что хозяин этой квартиры —легендарная личность, с которой есть о чем повспоминать И что ни говорите, а такой чемпионат — незабываемое зрелище, и кто его не выиграл, тот многое потерял

G.Dragon





greatdragon ru

[RUF] WORLD*

(Другое название «Revolution Air Force»)

* Приводится название с заставки игры, именуемой на наклейке картриджа «Revolution Air Force». И хотя сюжет игры в прямое противоречие с этим заглавием не вступает, название «Жестокий мир» (от англ. Rough [ruf] — жестокий) автору нравится больше (и наш герой, похоже, того же мнения).

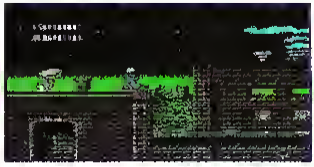
«Позвольте представиться, меня зовут Джей. Это вовсе не намек на особенности моего характера (от англ. jay — болтун, пустомеля), просто предки были японцами. Сам же являюсь лицом неопределенной национальности (в связи с местом проживания), да и кого она в наше время интересует. Я — землянин, и весь сказ».

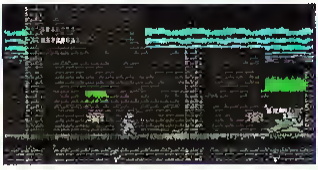
Как прав оказался поэт давно минувших дней — жизнь действительно состоит из белых и черных полос (как и поверхность нашей станции, которая тоже издалека кажется полосатой). Вот и для меня, как это ни печально, настали дни, которые иначе, как черными, и не назовешь. Мой отец, так много сделавший для развития этой космической колонии, ушел из суровой реальности в мир светлый, мир иной. Власти и пресса уверены (или уверяют), что этот переход произошел в результате несчастного случая в лаборатории. Но профессор и на этот раз оказался на высоте, он всю жизнь был осторожным и предусмотрительным человеком (хотя все, к сожалению, предугадать не удалось). Был...

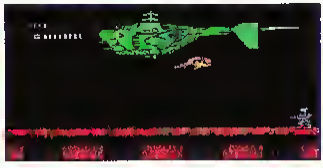
Итак, спустя несколько дней после похоронной церемонии, я осмелился зайти в рабочий кабинет отца, где и нашел дискетку с завещанием. Но каково же было мое удивление, когда вместо вполне обычных для данной ситуации указаний по распределению имущества я увидел на экране чертежи нашей станции, а тихий знакомый голос произнес речь, обличающую действия некой террористической организации. Нетрудно понять мои дальнейшие действия: попасть в штаб-квартиру Службы Безопасности Земли оказалось несложно, но ирония в речах тамошних бюрократов быстро дала мне понять всю тщетность дальнейших попыток достичь правосудия этим путем. Оставив дискетку следователю, я уж было собрался вернуться домой. В конце концов я сделал все, что мог.

Однако мои действия не остались незамеченными. Мои подозрения росли с каждым шагом на пути к космодрому, и потому я не слишком удивился, когда стоявший неподалеку полицейский робот без малейшего предупреждения, развернув турель пулемета в мою сторону, открыл огонь! Началось!!

Понятно, что голыми руками враждебно настроенную машину не возьмешь, но кто же теперь отправляется на прогулку в окрестностях разрушенных городов, не захватив с собой базуку, огнемет или,





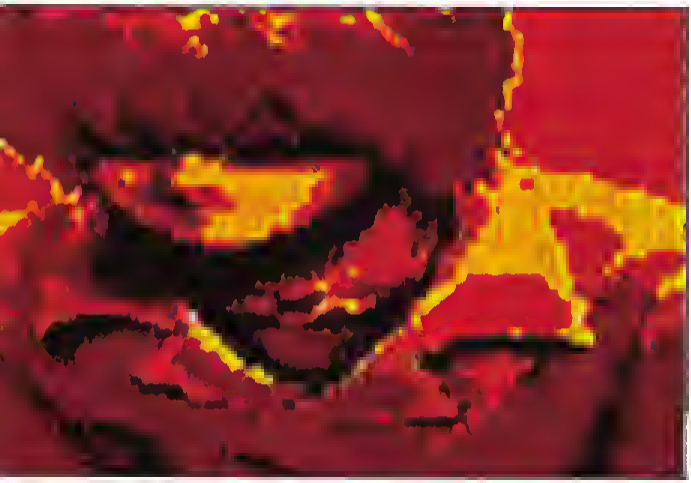


grestdragon.ru

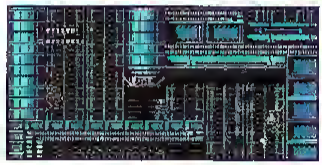
на худой конец, бластер. Со времен трехдневной войны в руинах наплодилось столько разно-без-образных мутантов, что легкомысленных путников просто не осталось. Вот и у меня в арсенале, помимо сигнального пистолета (тоже, кстати, оружие — в умелых руках, конечно), наличествует пистолет нормальный, энергетический (стало быть, разрядами стреляет — и батареи вместо обойм, на мой век хватит). Выпустив в свихнувшуюся железяку (а что ее жалеть — переплавят, соберут) пару импульсов, я малость успокоился и продолжил путь. Но что это? Пролетающий мимо патрульный зонд разворачивается и слепит в моем направлении, осыпая все вокруг свинцовым градом. Да что же тут происходит, неужели самозащита карается без суда и следствия? А может? Ну конечно, вспомнить хотя бы того толстяка, что в здешней конторе за главного — вылитый пират, и глазки бегают. Ясно, ребята, похоже как свидетель я вам здесь помеха. Что ж, война так война, по людям я конечно стрелять не приучен, но носители искусственного разума весьма напоминают фигурки в тире.

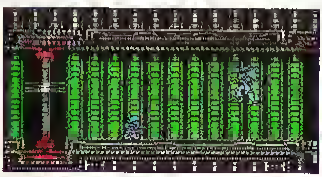
Кажется, град кончился — зонд растратил свой боезапас и улетает. Можно, конечно, сбить его сигнальной ракетой, но их еще когда достанешь, а импульс ведь вверх не пошлешь. Вперед, к бою... ух ты! Да тут целая лазерная установка, луч у самой земли пускает — тут не приляжешь. Ладно еще исчезает периодически, есть время прицелиться. А вот в ход пошла тяжелая артиллерия — пусковые установки на горизонте мне, пожалуй, не достать, а вот на дороге моей — не стой! Мины? Ну и что, что мины — выстрел-другой, и дорога свободна!

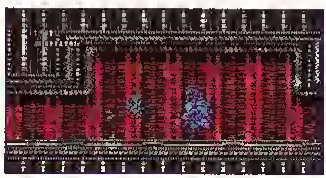
С последним противником справиться непросто будет. Броня у него крепкая, а стреляет прицельно, причем снаряды мой бронежилет в клочья рвут, смотреть жалко. Ну ничего, он свое получит! А мне в награду достается автомат — стреляет он чаще разрядника, хотя и пули быстрее тратит.



Весьма логично, что охранять космопорт поручено роботизированному вертолету. Заняв позицию в центре экрана, он начинает сбрасывать вниз жутко прыгучих коммандос. Надо признать, ножные сервомоторы у них посильнее моих усилителей. Но несмотря на размеры этого «летающего танка», поместилось в нем лишь три пассажира, которых я уложил тройной очередью из автомата по лягушачьим лапам (чтобы подпрыгнуть ведь надо приземлиться, а я этого и ждал). Да и с бортовым вооружением у вертолета плоховато — при фронтальной атаке (я, что ли, его вниз тянул?) мое







greatdragon.ru

оружие эффекта больше дает, хоть и поразить «чудо» можно лишь в единственный незащищенный иллюминатор. И вот, окружающую территорию потряс взрыв, а я в догорающих обломках нахожу новый бронежилет (кто его там припрятал — ума не приложу) и полный комплект боеприпасов, в том числе и сигнальные ракеты — ну прямо «Книга — почтой»!

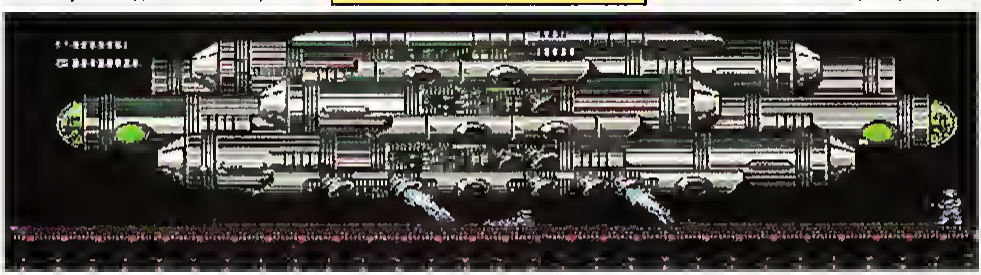
Конечно, штурмовать космодром с поверхности не отважатся и вооруженные до зубов фанатики, ведь огневая мощь этого сооружения призвана отбивать атаки армий обозленных радиоактивных монстров. Но... голь на выдумки хитра, вот и я, использовав чудом уцелевший при взрыве топливный бак вертолета, проникаю в подземные коммуникации порта. Грохот не оставляет мне шанса достичь цели необнаруженным, и вот уже все находившиеся поблизости робототягачи направлены на поиски диверсанта (то есть, меня), а наспех смонтированные пушки неустанно поливают коридоры огнем. Но тягач, как ни крути, стрелять не обучишь, а ствол пушки, вращаясь, оставляет возможность увернуться. Старые знакомые лазерные пушки уже не представляют опасности, и даже охраняющий подъемник противник после автоматной очереди выходит из строя. Но путешествие затянулось, и к выходу из подземелья собирается вполне приличная военная техника. Плавно вальсирующие у потолка головастики, несмотря на скорострельность, слишком медлительны, поэтому в бой с ними я не вступаю — время не ждет. Долговязый субъект в конце тоннеля оружие, наверно, в суете забыл и старается придавить меня броней, но я прыгаю изо всех сил и поражаю такой непрочный купол на верхушке непробиваемого корпус робота. Не вышло сразу — не беда, время еще есть. Ба! Да у робота, оказывается, была ракетная установка! Почему же он из нее не стрелял? Может, мой поверженный противник забыл, как это делается?

Так или иначе, самонаводящиеся ракеты еще пригодятся для схватки с автопогрузчиком, который выползает на асфальт взлетного поля, царапая покрытие своими гусеницами. Ну куда, скажите, стрелять для разрушения этой вражеской, на данный момент, техники, если выше гусениц у нее лишь клешня, практически сминающая мою защиту, и страшная рожа, с макушки которой летят металлические шары. Ну конечно, в рожу, ну конечно, в челюсть (или в то, что ее заменяет). Кстати, хотя перепрыгивать импровизированные снаряды труда не составляет, не стоит забывать о клешне, бегать с переломанными ребрами тяжело и неприятно.

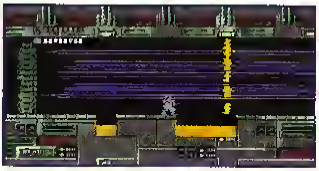
В космосе я бывал часто, но пробирать-

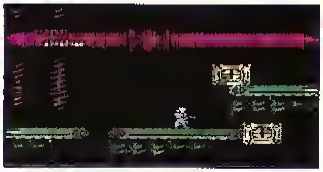
Игрокам — несколько полезных советов:

1. Для победы в схватке с охраной рубки (уровень 3) надо долго палить в купол между 2-й и 3-й пушкой (отсчет снизу), что легче всего сделать лазером, стрэляя в промежутке между выстрелами 1-й и 2-й пушек. Берегитесь правого лазера.
2. Станки (уровень 4) открывают проход, когда фреза уходит вниз — его преодолевайте прыжком.
3. Прыжки: герой игры обладает ножными усилителями, позволяющими прыгать на высоту в несколько раз большую, чем рост Джея. Так же можно управлять прыжком с помощью небольших ракетных двигателей. Учитывайте инерцию — с разбега прыжок получается дальше, но ощутимо менять направление прыжка удается лишь в верхней точке полета. Мосты на уровне 4 надо преодолевать, точно рассчитав серию прыжков, пробежать по осыпающимся панелям не удастся. Будьте осторожны — на другой стороне часто появляется противник, который искажает ваши прыжки и может скинуть в пропасть, прыгайте с запасом.
4. Управление:
джойстик влево, вправо — бег влево, вправо
джоистик вниз — герои ложится,
A Turbo-A — выстрел текущим оружием,
B Turbo-B — прыжок,
Start — выбор текущего оружия,
Select — пауза



greatdragon.ru





ся на космический корабль зайцем мне еще не доводилось. Как кстати подвернулся открытый люк трюма грузовика, отправляющегося на «Вегас-7», колонию на орбите Земли, где я родился и жил до трагического случая с отцом. Конечно, взлет с планеты в трюме малосимпатичен для моего организма, но вот перегрузки позади, и вращение вокруг оси устанавливает на корабле привычную силу тяжести. Скоро я буду дома!

Впрочем нет, корабль меняет курс... Наверно, масс-детекторы рубки засекли мои передвижения, и лодкулленная террористами охрана скоро будет здесь. Срочно в рубку управления! На пути встают стеклянные купола разрядников. Те, что на потолке, я разбиваю ракетами. Конечно, мин на корабле нет — не самоубийцы же враги, в конце концов, зато стены и пол усеяны испускающими газ ловушками и лазерными перегородками. Даже паучки-ремонтники неумело переделаны в ходячие пулеметы. Безобидные шагающие андроиды со временем заменяются куда более опасными летающими, которые морочат мою бедную голову, толпясь вокруг. Но их реактивные двигатели я теперь засекаю издалека и заблаговременно расстреливаю. И нечего ракеты жалеть — почти каждая железяка при уничтожении оставляет парочку боеприпасов или кусочек бронежилета. Обидно, что подъемники не дают мне свободы действия — черт бы побрал их системы безопасности. И откуда взялся на мирном грузовом корабле вооруженный пулеметом боевой робот? На экспорт везут, или меня хотели обрадовать? Ну ничего, ракеты быстро найдут брешь в его защите — ишь зашатался, даже лазер обронил. Его-то мне и не хватало. Кто теперь хозяин рубки?

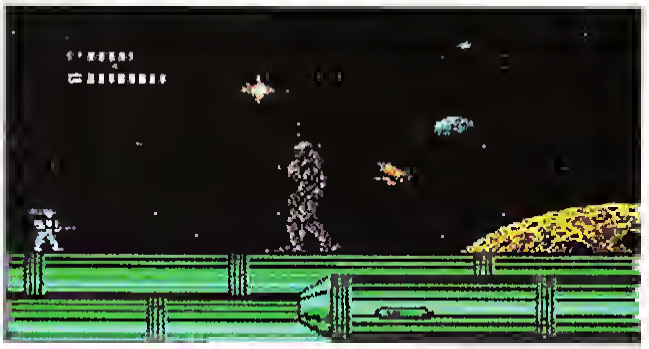
Ладно, развернулись, летим домой. Стыковка произведена, пора и честь знать. Но почему вместо приветственных возгласов друзей меня ждут враждебно настроенные механизмы завода и пушки на каждом углу? Похоже, за время моего отсутствия ситуация на «Вегасе-7» в корне изменилась. По станции летают роботы-наблюдатели, с потолка обрушиваются глыбы поломанного оборудования, но работа как-то продолжается, и все станки и краны преграждают мне путь. Когда-то прочный мост осыпается под ногами, увлекая в бездонную пропасть —тут броня не спасет! Ракеты быстро кончаются, и от стреляющих веером охранников приходится спасаться, падая навзничь прямо под ними — глупые твари не понимают, что пролетев мимо по параболе, они уйдут из зоны боевых действий. Еще одна тварь летает у входа в главный цех, после трех попаданий лазером в голову она сильно меняет размеры, а получив еще очередь из автомата, и вовсе исчезает. Ко мне в руки попадает орудие окончательного разрушения механизмов, забывших с чьей-то помощью три закона робототехники[3]. Скажу по секрету: следующее препятствие на пути к лобеде успело сильно потрепать мои нервы и бронежилет, прежде чем за шумом вылетающей из пасти этого рободракона огненной струи, я расслышал вопль, предшествующий очередной смертельной атаке. Но связав эти два события, я без труда смог вовремя перепрыгнуть шквал огня и поразить из гранатомета как раз открывшийся глаз чудища.

Приятно, что свой путь я завершаю пробежкой по маршруту, пролегающему среди живописных ландшафтов: расплавленный металл струями стекает в огненные озера, контейнеры валятся с лотолка на транспортеры, отправляющие их (и меня, в придачу) на переплавку, прессы и хитрые подъемники, которые так и норовят закрыть меня в укромном местечке под потолком и помучить разрядами — что за стипль-чез тут устроили. Пострелять удается лишь под конец. Выбравшись на полосатую обшивку, первым делом я уничтожаю притянутый магнитным полем станции корабль террористов. Он конечно попытается раздавить меня своим корпусом и поджарить работающими двигателями, но я без труда избегаю этой участи, распластавшись в правом углу до лучших времен. А затем настает час расплаты! Ну, не смогли люди-звери укрепить свою рубку на торце корабля — мощности энергопистолетов вполне хватает для доказательства этого факта. В стиле дядюшки Скруджа перекатившись обратно, я повергаю в хаос аварийную рубку, после чего неуправляемый кусок металла улетает в пустоту — может, когда-нибудь он попадет на наш завод в качестве сырья...

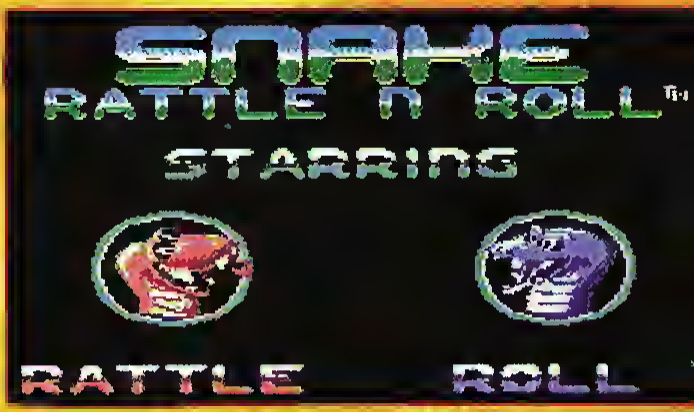
Но бой еще не закончен. Безусловно, я отомстил убийцам отца и обеспечил независимость колонии (кто еще сомневается в том, что зачинщиком всех безобразий является верхушка правления Земли, которой вздумалось утвердить монополию на добычу полезных ископаемых в Солнечной системе), но и о себе надо позаботиться —я слишком молод, чтобы умирать. А сильно ослабленному битвой с грозным противником организму подростка угрожает последнее творение злодеев, внезапно возникающее из ничего. Этому роботу не нужно оружие, при его кулачищах и быстродействии он сам — оружие. Выпустив почти весь свой боезапас в голову шустрой железяки со стопудовым кулаком, которая стремится загнать меня в угол, я начинаю беспокоиться об исходе боя, но...

Вы бы ничего не узнали о моих приключениях, если бы исход боя оказался плачевным, поэтому гип-гип ура-а-а отважному бойцу! Большой полосатый цилиндр станции, выпустив из дюз пламя, отправляется в путь к далекой красной планете...»

Eler Cant



greatdragon.ru



Не перевелись еще на земле русской красивые игры, хоть и импортного производства. Но зато какого производителя!.. Итак, Я и фирма Нинтендо" представляют: «Snakes Rattle'n'Roll» или в обиходе «Snake 2»!.

Снова змееныши покоряют наши сердца. Теперь уже в 8-битном формате. И что интересно, и здесь змеиная планета не потеряла своей «трехмерности»! Да и рок'н'ролл не хуже, чем на Мегадрайве.

Всю игру змей, незнакомая на препятствия, упорно карабкаются в гору, и ваша задача им помочь. Как человек, не один час проведший за этой игрой, должен отметить, что это непросто. Предупреждаю сразу, что вам придется пережить не раз тягостную минуту, когда, истратив все жизни и «continue», в агонии вы станете кидать джойстик в направлении пола, а в этот момент на экране будет светиться ехидное ГАМОВЕР (GAME OVER). Но, поскольку известно, что вред от одного «гамовера» сокращает вашу жизнь на целую миллисекунду, то давайте сядем на число к минимуму. Итак, перейдем к игре.

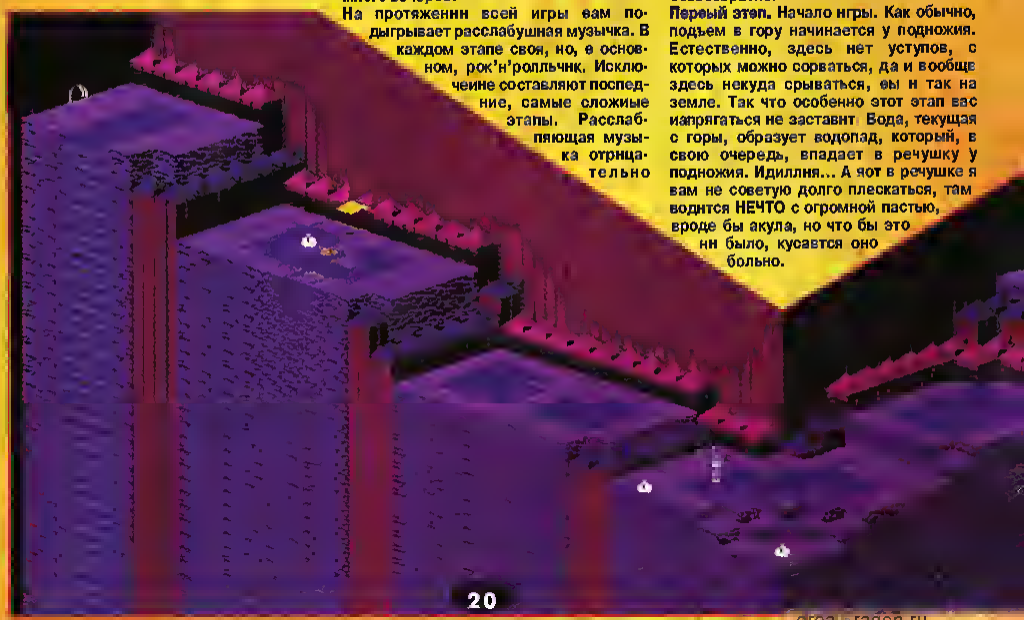
Играть можно как одному, так и вдвоем. Второй способ лучше, так как без взаимопомощи вам придется трудненько, увереннее чувствуешь себя, когда ощущаешь локоть друга. В боку. Тем более, что с гибелью партнера выживший змееныш превращается в первопроходца-одиночку, и ему тоже трудно. Но и вариант «1» имеет свои «+» ы, любители бродилок получат оттяг на много вечеров.

На протяжении всей игры вам подыгрывает расслабушная музычка. В каждом этапе своя, но, в основном, рок'н'роллыч. Исключение составляют последние, самые сложные этапы. Расслабляющая музыка отрицательно сказалась бы на результатах, потому создатели посчитали нужным сопроводить их музыкой напряженного характера.

Короче... перехожу к практическим советам. На пути следования вы будете натыкаться на люки в полу. В них содержится масса вещей, как полезных, так и содержащих в себе изрядную долю вредности. Бывает, что эти вещи находятся и вне люков, просто валяются. Как они выглядят и что могут, показано на картинках.

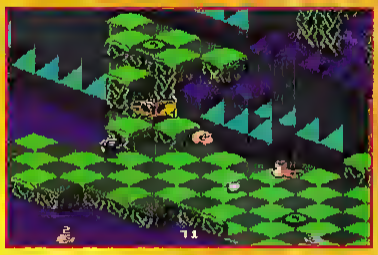
Кроме того, в люках обитают и всевозможные создания, о которых я расскажу по ходу игры. В люках может быть и призовой уровень, так называемый BONUS, здесь вы можете беспрепятственно собирать шарики, но делайте это быстрее, пока они не упрыгали безвозвратно.

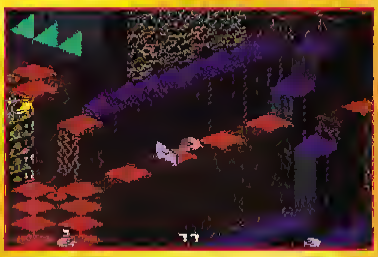
Первый этап. Начало игры. Как обычно, подъем в гору начинается у подножия. Естественно, здесь нет уступов, с которых можно сорваться, да и вообще здесь некуда срываться, вы и так на земле. Так что особенно этот этап вас напрягаться не заставит. Вода, текущая с горы, образует водопад, который, в свою очередь, впадает в речушку у подножия. Идиллия... А тот в речушке я вам не советую долго плескаться, там водится НЕЧТО с огромной пастью, вроде бы акула, но что бы это ни было, кусается оно больно.

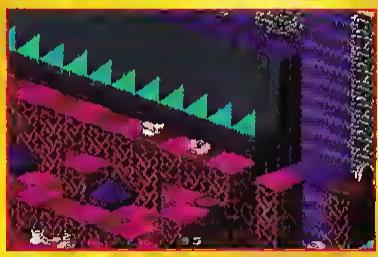


grea ragon.ru

Snakes Rattle'n'Roll







Кроме того, по всей игре шныряют страшно вредные создания, к примеру, на первом этапе это шашки (игра есть такая). На вас они не обращают особого внимания, но все равно очень мешаются. Самое полезное «создание» — это, конечно же, нога, за ее ликвидацию вам обычно присваивается еще одна жизнь. Справиться с этими созданиями можно, либо ткнув в них языком, либо прыгнув на них, но, правда, с ногой прыжки я не рекомендую проделывать, а то она тоже умеет прыгать.

Бонус на этом уровне находится на первом островке с люком. Самое тихое и спокойное место... Почувствуйте разницу

В конце этапа дверь, но чтобы она открылась, надо позвонить в звонок, который срабатывает, когда весы под звонком защелкивают. Чтобы их защелкнуло, нужно усиленно питаться (вот ведь хохма), а питаться надо шариками, которые «выплевываются» предметом, очень похожим на граммофон. Поймав языком шарик, сплюнул несъедобные части и пополз ловить следующий, и так до тех пор, пока у вас не вырастет длинный шикарный хвост, и кончик этого хвоста не замигает. После этого — к звонку и в дверь.

Второй этап. Не сильно отличается от первого. Та же речка с той же акулой, та же нога, но вместо шашек здесь вам мешаются грибки и крышки от унитазов. Задача не изменилась: поесть, сплюнуть, позвонить и войти в дверь.

После прохождения каждого этапа компьютер высказывает свое мнение по поводу того, как вы преодолели очередной отрезок пути. Он заливается как соловей: «велико-лепно, потрясающе, незабываемо», даже если вы плюнули на игру и пошли на кухню мопочка попить. Что ни говори, а подлизываться компьютер умеет (люди научили). Но это все для того, чтобы отвлечь ваше внимание и усыпить бдительность. Не обольщайтесь.

Третий этап. Халява кончилась. Вы поднялись на склон горы, и путь стал опасен. Шаг вправо, шаг влево, и вы либо падаете с диким воплем в пропасть, либо с тем же звуком напарываетесь на острые скалы. С этого этапа легко выясняется, насколько хорошо вы владеете джойстиком. Если у вас опыта недостаточно, то лицезреть вам надпись «GAME OVER», но не смущайтесь, ибо «дорогу осилит идущий». Здесь вам мешают не только крышки от унитазов, но и сам рельеф вам враждебен. Течение пытается снести вас к водопаду, а это чревато гибелью. Чтобы плыть против течения, жмите джойстик в противоположную сторону. Но, главное, все время сохранять хладнокровие (как Великий Дракон или Чингачгук — Большой Змей). В воде с течением нельзя прыгать и, чтобы выбраться на берег, придется потрудиться. Перед самым звоником, в люке, обитает очередная нога. Нога как нога, и выскакивает она, как обычно, в самый неподходящий момент. Будьте настороже, иначе это неполиоценное создание вас растопчет самым зверским образом.

В этой игре есть маленький секрет. Если вам очень понравился этот этап, то можете попасть в него прямо из первого. Для этого достаточно на первом этапе

BONUS

Махонькая змейка — жизнь. Я так понимаю, что этому понятию пояснений не требуется.

Кристаллик. Дает вам возможность временно наплевать на атаки противников. В просторечье это называют «бессмертие». Но обретя его, не советую прыгать на скалы, в этом случае вам и бессмертие не поможет.

Удлинитель языка. Великолепная вещь, после поглощения каждой такой вещицы змейкин язык значительно удлиняется. Съедайте такую витаминку всегда, когда есть возможность. Более длинный язык не укоротит вашу жизнь, как это говорится в пословице, а даст возможность удерживать на большом расстоянии своих противников.

Заводной ключ. Вы на некоторое время становитесь способным быстрее передвигаться. В иных местах это здорово помогает добираться до призов.

Часы. Незаменимая вещь, особенно на четвертом этапе, прибавляет время, но если у вас его и так много, лучше оставить их «на потом». Когда нужда прижмет, вернетесь за ними. Имейте при этом в виду, что если часы или любой иной предмет вывалится из люка, то через определенный промежуток времени он исчезнет.

greatdragon.ru

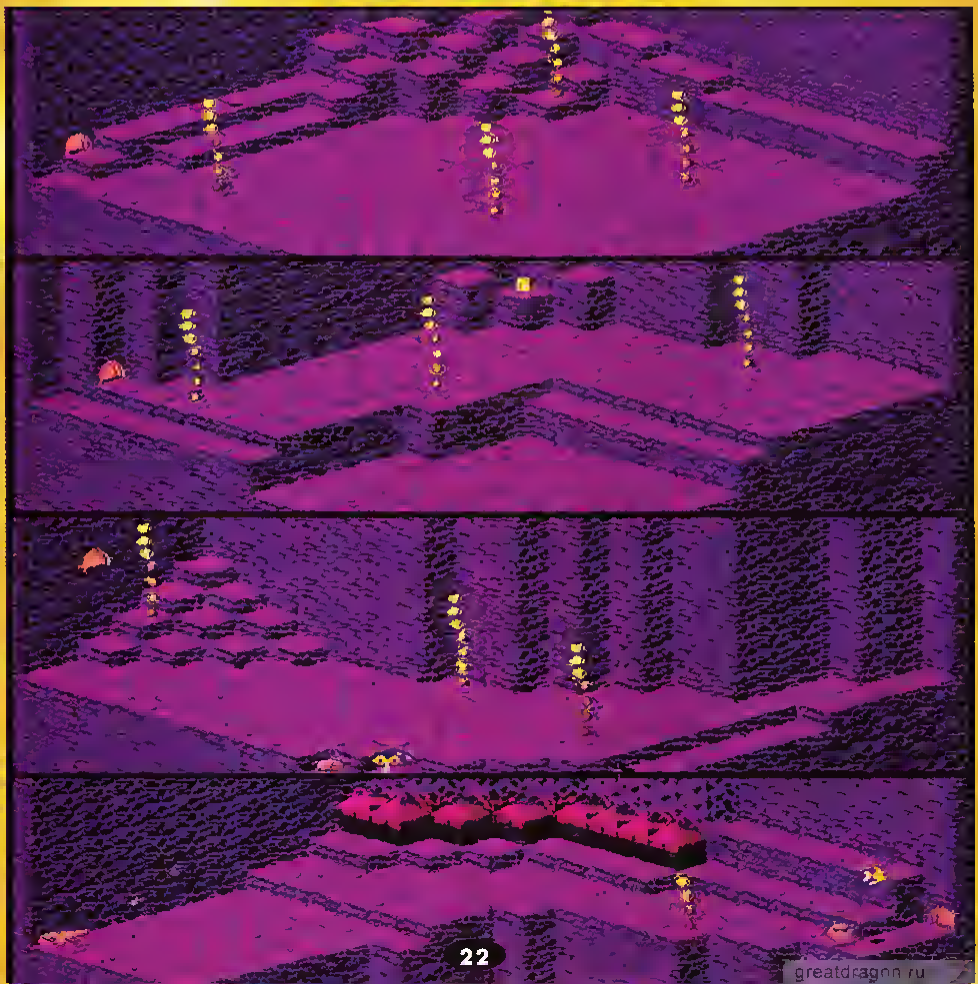
встать на самый первый островок и махнуть несколько раз языком (не своим). После этого вам будет открыт путь к третьему этапу.

Четвертый этап. Новый этап — новые проблемы. Огромное количество опасных уступов, по которым вам придется карабкаться к цели. Здесь вам будут попадаться похожие на ежей существа, разбрасывающие иголки. Под них желательно не попадаться, а само существо можно ликвидировать при помощи языка. На финишной прямой к звонку вас ждет сюрприз — наковальней по чайнику (и не одной), и если вы с первого раза пройдете этот отрезок пути без потерь, то вы либо виртуоз, либо везунчик. Если же вы все-таки не смогли вывернуться и растеряли все шарики, не расстраивайтесь. Попытайтесь сделать так, чтобы наковальня, прицельно летящая в вас, упала на весы. Зазвенит звонок, и дверь откроется.

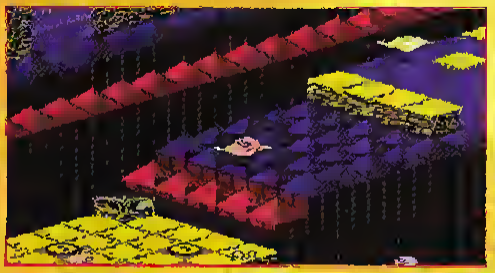
Пятый этап. Появляются новые действующие лица — летающие коврики (вот к чему приводит длительная игра в «Аладдина»). По идее они созданы для того, чтобы перевозить змеек через опасные участки, но на практике они делают все, чтобы не выполнять своего назначения, и постоянно, как бы невзначай, пытаются вас сбросить. Благодаря коврику, не одну жизнь вы потеряете, пытаясь доехать до дверн. Так что будьте к этому готовы.

В двух местах вас будут подстерегать толкающие стены — коварнейшие создания. Когда вы войдете в зону их досягаемости, они просто столкнут вас в пропасть. Поэтому советую эту зону перепрыгивать.

На этом этапе есть еще одна тонкость. Если из люка выпорхнет жизнь, то не спешите ее ловить. На лету она может мгновенно преобразоваться в бомбу, и вы схлопочете очередную контузию (в лучшем случае).



greatdragon.ru



Шестой этап. Все предыдущие уровни были лишь жалкой тренировкой перед этим этапом. Здесь жизнь малиной не кажется. Вам придется пересечь водопад быстрой горной реки. Если вы подумали, что это не сложное задание, то совершили главную ошибку в своей жизни. Добираться до цепи вам придется, прыгая с уступа на уступ, между которыми проносится мощный поток. Малейшее неосторожное движение, и вы узнаете, куда этот поток течет. На самих же уступах могут быть «толкающие стены» из пятого этапа. Поэтому проходить надо хитрейко.

А еще на этом этапе есть особенное такое место. Дошли до него и кажется, что дальше идти некуда. И при том все время по вас ведется интенсивный кидеш наковальнями. Присмотритесь, иногда вместе с наковальнями вылетает предмет (какой, сами увидите), успев схватить который вы сможете плыть вверх по водопаду, нажимая кнопку «Турбо-В». Дальше все элементарно.

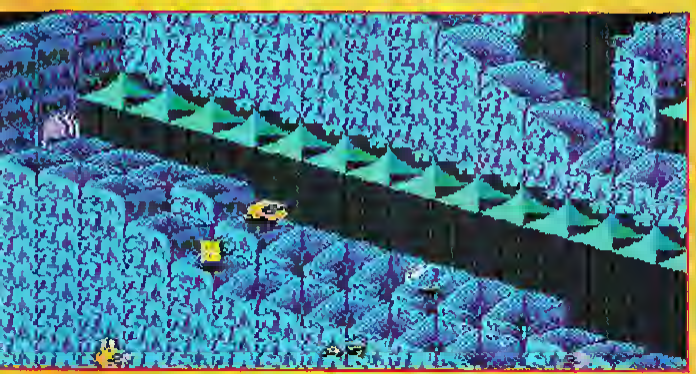
Седьмой этап. В этом уровне водятся злые сверла, которые так и норовят вспороть ваш нежный змеиный животик — длинненький такой... Убивать их надо очередью из семи ударов пзыком. Но сверла — это сынки, их родители— шары такие, катятся, как из Индианы Джонса, и норовят сделать из вас лепешку, длинненькую такую... Но впереди вас ждет фокус с фонтанчиком... Длиииенький таким... Нет проблем!

Восьмой этап. Скорость превыше всего. Здесь, чтобы добраться до двери-выхода, нужно нырять в одни лужи и выныривать из других. Чтобы выныр-нуть, надо съесть значительное количество рыбок, которые, ничего не подозревая, шныряют в акватории лужи. Но есть нужно как можно быстрей, потому что вы постоянно в цейтноте. Если подвернется возможность взять приз — часы, то незамедлительно воспользуйтесь этим.

Девятый этап. Вы уже близки к вершине, потому что с девятого этапа начинается ледяная шапка горы. Я думаю, вам не надо объяснять, что значит лед. Лед это прежде всего скользко, со всеми вытекающими отсюда пробпемами. Все мешающиеся под ногами существа на этом этапе устойчивы к змеиному языку, и ликвидировать их советую, прыгая на них сверху. Это отнимает меньше драгоценного времени. Ваши продукты питания, то есть шарики, сильно поумнели за последнее время. Разумность их заключается в том, что выныриув из своего убежища, они улетают в сторону, противоположную вашему положению, в отличие от безмозглой ноги, которая скачет по кругу, и ваши координаты на ее маршрут влипют не больше рыбкиного здоровья на зоитичную промышленность.

Есть еще и **десятый уровень**, он тоже ледяной, мы на нем скользили, но пройти честно не смогли.

Роман



К вопросу об отсутствии карт шестого, седьмого и девятого этапов.

Представьте себе такую ситуацию:
Я, как скромный помощник Великого Дракона, придя в его пещеру, решил похвастаться кассетой с записанными на ней шестым, седьмым и девятым этапами «Snake 2».
Непредусмотрительно положив кассету на один из камней, мы отвлеклись разговорами и не заметили, как кассета упала в пропасть. Заметив пропажу, мы начали искать, и если бы не замечательная способность Великого видеть сквозь камень, наши поиски вряд ли закончились бы успешно. Но тут возникла новая проблема — расщелина пропасти оказалась слишком узка для Могучего, а для меня она была слишком глубока. А между тем кассета так и лежит на самом дне. Как выйти из этой ситуации? В этом я предлагаю разобраться читателям. Итак, мы ждем ваших писем с оригинальными идеями, как достать кассету. Самый клевый совет будет опубликован, а читателю, его родившему, мы вышлем карты канущих в пропасть уровней. На конверте сделайте пометку «для Ромы».

Роман

К вопросу о фонтанчике.

О фонтанчике, длинненьком таком.
Для того, чтобы пройти это грустное место на восьмом этапе, лучше играть вдвоем. Может быть народные умельцы предпочитают проходить в одиночку, но у нас — взаимопомощь. Один змей берет будильник, стоящий в нише, а другой вскакивает на фонтанчик (да-да, длинненький такой). Ну так вот, после того, как один запрыгнул, другой должен храбро покончить жизнь самоубийством — прыгнуть в пропасть. И все для того, чтобы продолжить спасать упертый у змей флаг (черт, где-то я уже это слышал).

Duck Wader

greatdragon.ru

SOMARI

Представьте себе такую ситуацию: некий макаронник (то есть итальянец), который по совместительству так же работал водопроводчиком, заблудился в своих трубах (не будем показывать пальцем — кто этот загадочный работник, хотя, думаю, все догадались, что это наш общий друг Марио). И вот, наконец выбравшись наружу, он оказался в месте, абсолютно ему не известном, но знакомом до изжоги всем владельцам Сеги. Называлось это место Green Hill, или, выражаясь более человеческим языком, Зеленый холм. Вот тут-то все, кто играл в Соника, должны вздрогнуть. Действительно, ведь так называется самая первая зона самого первого Соника.

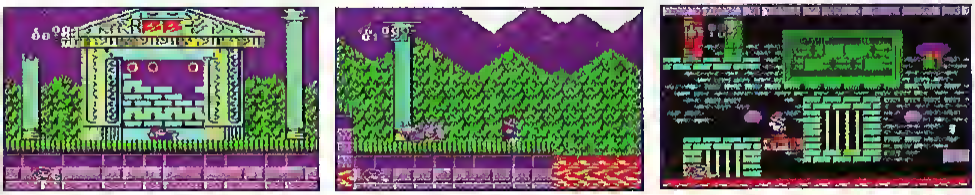
Помните, в самом начале я предлагал представить ситуацию? А теперь представьте, что из этого могло бы получиться?

Отвечаю: получится игра «Somari The Adventurer» (переводится это приблизительно так: «Марио — любитель приключений — в роли Соника»). Наконец, владельцы восьмибиток могут, хотя бы приблизительно, почувствовать прелести такого суперхита, как «Соник».

Хотя вы и управляете Марио, здесь уже не удастся крушить по разным поводам кирпичные перекрытия, да и огненными шариками не покидаешься. Поэтому, чтобы высвободить из какой-нибудь злобной твари невинного зайчика или воробышка, надо на нее прыгать, то есть вести себя чисто по-сониковски. По этому создатели решили дать Марио новое имя — Сомари (составленное из первых слогов имен Соника и Марио). Я считаю, это вполне заслуженно, потому что Марио где-то успел нахвататься у Соника его привычек, например, катиться кубарем с горки или разгоняться с места (кнопками вниз и прыжок), и стал на него очень похож.

Еще приготовьтесь испытать все сониковские проблемы, к которым, правда, добавились и новые. Поскольку, несмотря на переход на восьмибитный формат, игра значительно усложнилась. Наверняка, ваша первая попытка пройти ее закончится быстро и печально. Остальные жизни вы просадите чуть дальше, но в пределах первого уровня. Об этом свидетельствует, по крайней мере, мой грустный опыт. На самом деле все не так сложно, надо просто привыкнуть к повадкам Сомари.

Если вы вдруг настроились пройти эту игру до конца, то запомните главное правило: всегда имейте при себе кольца, но не увлекайтесь их количеством. Если в «Сонике» все подчиняется формуле «100 колец = жизнь», то в «Сомари» польза от колец будет только, если вы донесете их до конца акта (что маловероятно), и вам дадут очки (догонят и еще дадут). Если колец в конце акта будет больше 100 штук, вас пустят попрыгать в BONUS, где вы можете набрать колец 500, и вам снова дадут за них очки (потом снова догонят и еще дадут... шутка). Заманчиво? Мне тоже нет. Так что постоянно держите при себе колечка три. Если вас задели, и кольца из вас вылетели, поймайте, если сможете, хотя бы одно, и прите дальше на пролом.



greatdragon.ru

Здесь есть еще одна «мелочь»: сколько бы колец не собрали, при ударе из вас вылетают только три. Возникает вопрос, куда Сомари девает остальные (кстати, колечки, судя по цвету, золотые).

Каждый уровень, как в «Сонике», делится на три акта. В конце каждого третьего акта вас ждет босс — коварный, лысый и усатый, старый маразматик доктор Роботник. После того, как вы справитесь с ним, вы будете удостоены права отпустить на волю несчастных зайчиков и воробушков, которых старик собрался превратить в злобных роботов.

Первая зона (Green Hill).

Зеленые холмы. Некое подобие идиллии: зеленая травка, водопадик, летающие насекомые, которые время от времени кидают в вас чем-то, извиняюсь за выражение, из-под хвоста. Последнее, правда, не совсем подходит под понятие идиллии. К тому же по холмам ползают крабы, с тупым взглядом и таким же поведением. А из-под подвесных мостов выпрыгивают зубастые рыбешки со ртом размером в половину их тела.

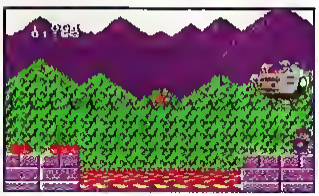
В конце третьего акта вы столкнетесь с первым устройством доктора Роботника. Чтобы уберечься от соприкосновения с качающейся кувалдой, достаточно или просто зайти под уступ, или, стоя на уступе, в нужный момент подпрыгнуть. Только не забудьте время от времени атаковать самого доктора. После, примерно, десяти попаданий он сляжет.

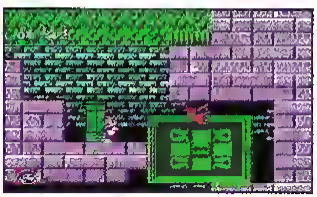
Вторая зона. Мраморная (Marble zone).

Здесь большую часть пути вы проделаете под землей. Иногда вам, правда, придется вылезать на поверхность, и именно здесь вы скорее всего склеите ласты. Потому что, стоя на островке среди лавы, достаточно сложно увернуться от обстрела летающих насекомых. Они, кстати, успевают вам конкретно надоесть еще в первом уровне. Но все равно, держите себя в руках и будьте предельно осторожны.

Теперь опустимся под землю. Здесь обитают самые безобидные твари во всей игре — это летучие мыши. Правда, они иногда мешаются, но редко и по мелочам. При всем своем массовом количестве они безобиднее, чем рогозадые гусеницы, любимое занятие которых — встать где-нибудь в проходе, повернувшись к вам самой рогатой частью тела. А избавиться от них можно, только прыгнув им на голову. Опасность на этом уровне представляют также шипы, которые, то и дело, выскакивают из стен. Причем в тот момент, когда вы этого меньше всего ждете. Но, в конце концов, это не слишком большая проблема.

В конце уровня вас ждет новая встреча с доктором Роботником. Тут, перепрыгивая с острова на остров, вам надо будет периодически прыгать на маразматика. А чтобы долететь до другого островка, нужен хороший разбег, поэтому держитесь края экрана.





greatdragon.ru

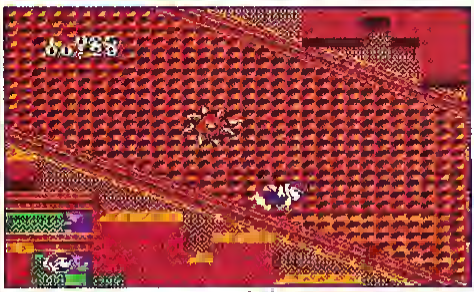
SOMARI

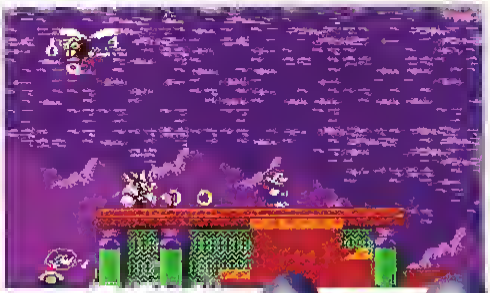
как и в предыдущей зоне. Потому что в воде двигаешься медленно и не успеваешь от них уворачиваться. Иногда столкновения с ними можно избежать хорошим разбегом и прыжком (если можно назвать разбегом переход от скорости улитки к скорости черепахи).

И еще одна мелочь. Раз уж депо происходит под водой, а Сомари не рыба, то ему надо где-то дышать. На дне есть места, где из-под земли идут пузырьки. Время от времени выходит большой пузырь, из которого вы можете вздохнуть во всю волосатую грудь. Но некоторые из этих месторождений бракованные, то есть пузыри из них идут, но не выходят, поэтому здесь не стоит тратить время и ждать большого пузыря.

Босса в этой зоне вообще нет. А если вы хотите из нее выбраться, то нужно карабкаться вверх по выступам вместе с экраном. Если вы задержитесь и выйдете за пределы экрана, то считайте, что вы погибли (даже если вы под завязку забиты кольцами). Добравшись таким способом до воздуха, вы узреете уже ставшего почти родным доктора Роботника. Который с красной рожей бежит с поля боя.

Примечание: *Это самая сложная зона.*





Третья зона. Весенний двор (Spring «yeard» zone).

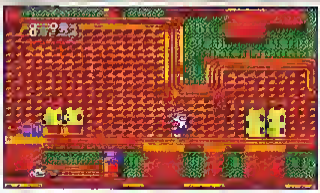
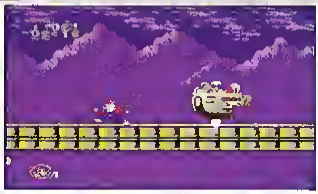
Не совсем подходящее название. Я бы назвал его зоной колючих шаров. Думаю, вы поймете почему, когда по нему пошляетесь. Но основную опасность представляют не шары, а знакомые до коликов в желудке осы. Именно они с завидным постоянством появляются в самый неподходящий момент в самом неподходящем месте. Очень часто такое появление будет стоить вам жизни или, в лучшем случае, колец. Главное на этом этапе — держаться верхних этажей. Этим вы избежите многих неприятных встреч и потратите меньше времени на прохождение каждого акта.

И снова наш «близкий и любимый» доктор Роботник. На этот раз он будет флегматично разбирать мост, на котором вам доведется стоять. Так что мой совет: угомоните его, как можно быстрее, иначе этот старик развалит весь мост. В атом случае, вам придется или самому спрыгнуть с моста, или вам поможет это сделать лично доктор.

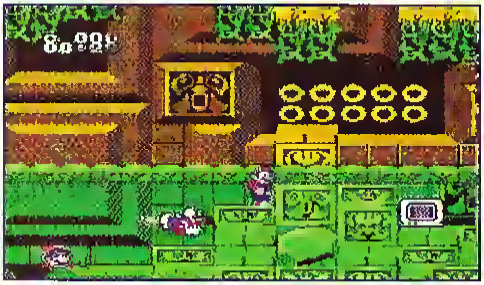
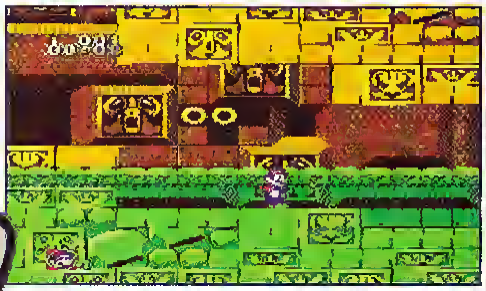
Четвертая зона. Лабиринты (Labyrint zone).

Ну что можно сказать по поводу этого этапа? Подходящее название. Здесь вам придется серьезно попотеть. Хотя со стороны это и не будет видно, потому что большую часть пути вы должны проделать под водой. В воде будут шнырять и мешаться всевозможные твари. Кроме уже знакомых по первой зоне рыбок, это будут штопороносые прыгуны (шустрые, но тупые) и шары с глазами и четырьмя колючками (как только они кинут в вас колючками, они становятся абсолютно беззащитными). Что мне больше всего не понравилось, так это колючие шары, такие же,

greatdragon.ru

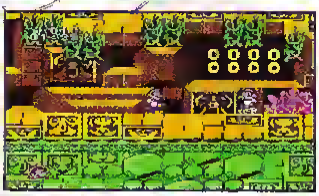
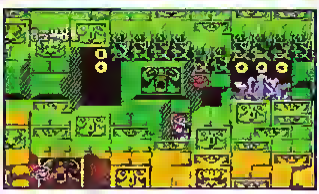
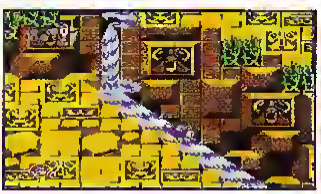



Пятая зона Зона звездного света (Star light zone)
У меня нет слов, чтобы выразить то облегчение, с которым я бегал по этой зоне. По сравнению с предыдущей зоной — это Эдемский сад. Здесь вы, наконец, сможете отойти от заторможенности подводного уровня.
Зона очень простая, очень быстрая и не вызовет затруднений у тех, кто пережил лабиринты.
Как обычно, новая зона — новые препятствия. Роль новых препятствий выполняют подобия мин замедленного действия. Чтобы избежать осколочного ранения — либо убегайте, либо встаньте поближе к эпицентру.
Еще одним новым действующим лицом будет уже знакомый шар с глазами, но более жадный. Потому как не расстается со своими колючками. Спорить с ними нет

смысла, поэтому самым мудрым решением будет обойти их.
Попав в третий акт, не спешите, потому что прежде, чем вы дойдете до колец, вам придется пережить встречу со старыми знакомыми. Причем тусуются они в том месте, где вы успеваете основательно разогнаться.
В конце этой зоны вас ждет предпоследняя встреча с доктором Роботником. На этот раз он попробует себя в роли летчика-бомбардировщика. И когда он будет пролетать на бреющем полете над землей — самое время его гасить. Это не сложно, но муторно.
Шестая зона Финальная
Из названия понятно, что это последняя зона. Здесь вы раз и навсегда разберетесь с доктором (или он с вами). Это достаточно сложно, потому что доктор хоть старый, но безумно хочет жить.
И вот победив маразматика, вы освобождаете всех оставшихся зверюшек от его гнета.

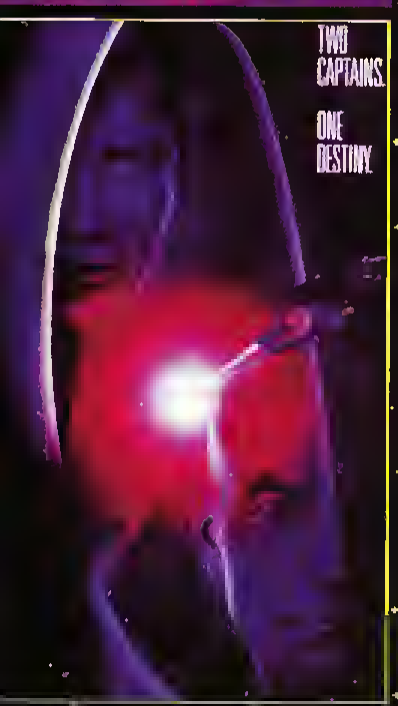
Роман Еремин

greatdragon.ru

Великий Дракон

Твоя планета



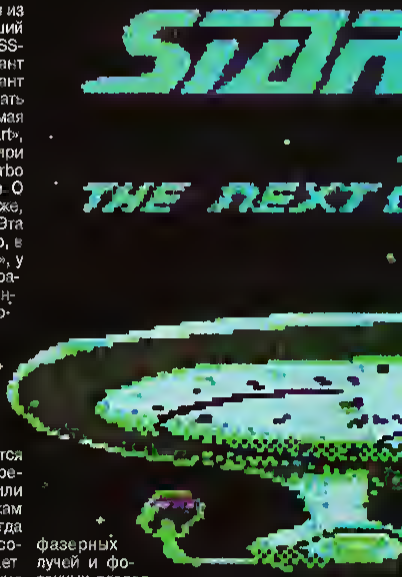
Каникулы — самое подходящее время для больших дел, плохо совместимых с появлением родителей в самый неподходящий момент. В этот период хорошо идут игры-путешествия с непохожими заданиями, позволяющими превратить даже самое унылое внеклассное чтение в захватывающий боевик. Отправляясь в дальние экспедиции осенью, зимой или весной, есть риск не успеть вернуться к началу новой четверти. Вот летом — совсем другое дело, тем более, что на этот раз предстоят путешествия по бескрайним космическим просторам. Запасайтесь провизией (ведь в гиперпространстве вас никто кормить не станет), вставляйте картридж и жмите «Start». Отправляемся вершить судьбы Вселенной.

Приключения можно начинать на одном из четырех уровней сложности: младший лейтенант (пункт «START» или пункт «PASSWORD» и пароль «LORE»), лейтенант (пароль «SELA»), старший лейтенант («SAREK») или капитан («VASH»). Выбирать «START» или «PASSWORD» можно, нажимая джойстик вверх или вниз и кнопку «Start», «A» или «Turbo A». Пароль вводят при помощи джойстика и кнопки «A» или «Turbo A», «B» или «Turbo B» — отказ от пароля. О заданиях командования я расскажу позже, а пока освоим азы пилотирования. Эта игра — еще один имитатор полетов. Но, в отличие от знаменитой серии «Top Gun», у командира корабля космической федерации есть четыре помощника, и их слаженная работа — одно из непременных условий успешного выполнения заданий.

Получив задание, вы оказываетесь в рубке корабля U.S.S. ENTERPRISE в режиме управления помощниками. Нажимая вверх или вниз, можно регулировать скорость полета по расстилающимся впереди звездным далям, а в нижней части экрана находятся пять кругов, по которым можно перемещать указатель, нажимая влево или вправо. Круги соответствуют помощникам (пятый круг — командир корабля). Когда кто-то из них захочет что-нибудь сообщить, соответствующий круг замигает. Если сообщение экстренное, мигание круга сопровождается писком. Нажав «A» или «Turbo A», можно покинуть рубку и спуститься в отсек выбранного помощника. В нижней части экрана появятся круги, соответствующие различным возможным действиям. Действия выбирают, нажимая вправо или влево и кнопку «A» или «Turbo A». Верхняя часть экрана отведена для сообщений, их убирают или повторно просматривают при помощи «B» или «Turbo B». В режиме управления помощниками кнопка «Start» включает паузу, а «Select» позволяет возвращаться из отсеков в рубку.

Вот ваши помощники сверху вниз.

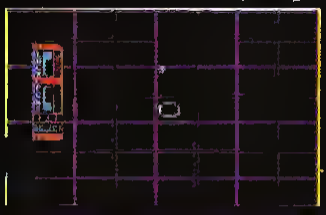
1) Лейтенант WORF: левый круг — переключатель энергетического щита (снаряды противника наносят меньший ущерб), правый круг — переключатель

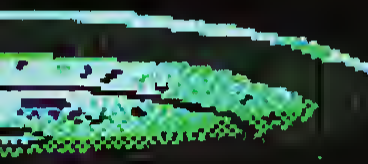


фазерных лучей и фотонных торпед в состояние боевой готовности. Его экстренное сообщение означает, что на борт проникли предатели, которых надо переловить, пока они не разрушили корабль.

2) Старший лейтенант DATA: левый круг — выбор планеты, до которой надо добраться. Выбор планеты — вверх или вниз, скорость полета в гиперпространстве («WARP») — вправо или влево. В нижней части экрана видно рабочее время прибытия («ETA») в сектор выбранной планеты. Я заметил, что планеты рас-

положены как бы на одной прямой, причем порядок расположения полностью соответствует списку. Время перелета между двумя соседними планетами зависит от скорости (от 0.8 при 9 и до 12 при 1).





Чтобы нырнуть в гиперпространство достаточно установить скорость и нажать «А» или «Turbo A», центральный круг — радар. Позволяет, выбирая масштаб (вверх или вниз), просматривать пространство вокруг корабля. Под радаром высвечивается краткая информация об объекте, выделенном рамкой. Рамка перемещается с каждым нажатием кнопки «А» или «Turbo A», правый круг — переход на орбиту вокруг планеты или уход с нее. Чтобы выйти на орбиту нужно будет, при помощи джойстика, проскочить сквозь встречные прямоугольники как можно ближе к их центрам. График в левом нижнем углу экрана отмечает ваши отклонения от расчетной траектории и, если ошибки окажутся значительными, над графиком замигает надпись «CAUTION», предупреждающая, что вы рискуете сорваться с орбиты. Экстренное сообщение — неподалеку неожиданно появился космический корабль (такие корабли, как правило, атакуют вас первыми).

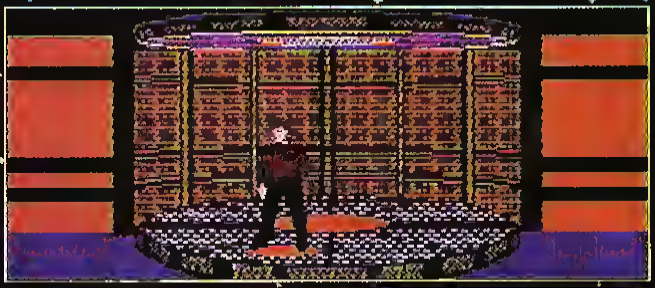
3) Старший лейтенант LA FORGE (левый круг) — распределение энергоресурсов. Чтобы ликвидировать утечку (когда она

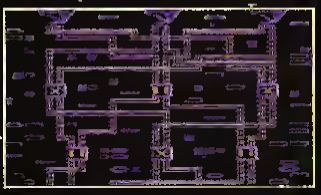
есть), надо направить переключателями по одной «звездочке» в каждый из трех расположенных внизу реакторов. Переключатель выбирают, нажимая вверх, вниз, вправо или влево, а устанавливают в нужное положение при помощи кнопок «А» или «Turbo A». Если утечки нет, сюда забираться не стоит. Правый круг — техническое состояние систем корабля. Нажимая вверх или вниз, можно передвигать указатель и просматривать работоспособность систем жизнеобеспечения («LIFE SUP», если он выйдет из строя, погибнет весь экипаж), гипердвигателя («WARP DRV», без него невозможно выйти в гиперпространство), простого двигателя («IMPULSE», позволяет маневрировать вблизи планет и выходить на орбиту), энергетического щита («SHIELDS»), фазеров («PHASERS»), фотонных торпед («PHOTONS»), радара («SENSORS») и транспортной системы («TRANSPRT», служит для загрузки и разгрузки предметов и людей, а также ловли проникших на корабль предателей). Любая система нормально работает, если ее работоспособность не ниже 75%. От 74% до 50% — появляются первые сбои, от 49% до 25% — утеряно не менее половины первоначальных возможностей, меньше 25% — практически неработоспособное состояние. Повреждения постоянно ремонтируются. Когда вы ведете бой, пострадать от залпов противника могут разные системы. Если в этот момент заглянуть в ремонтный отсек, окажется, что идет восстановление той системы, которая первой получила повреждения (кандидат номер один — энергетический щит). Ремонт продолжается до восстановления на все 100%, после чего настает очередь той поврежденной системы, которая находится в списке выше остальных. Чтобы изменить этот порядок, установите указатель на систему, которая вам в данный момент нужней всего, и нажмите «А» или «Turbo A». При экстренном сообщении — обнаружена утечка энергии — необходимо как можно быстрей распределить энергоресурсы.

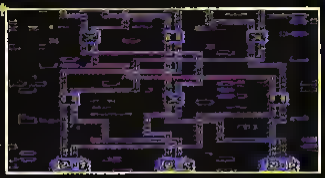
Команда звездного корабля

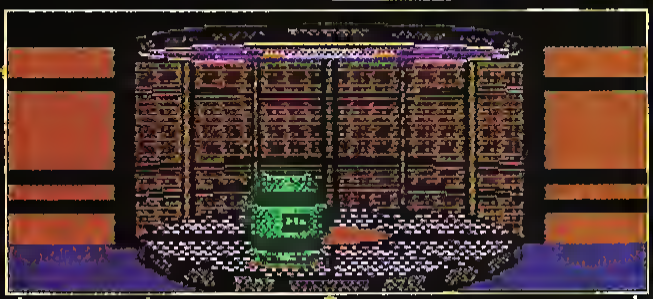
4) Старший помощник O'BRIEN левый круг — загрузка. Если вы добрались до нужного места и отключили энергетический щит, на экране появится карта, разделённая на квадраты. У левого края экрана находится счетчик, показывающий, сколько предметов осталось еще собрать. По карте можно двигаться при помощи джойстика, а если зажать «A», джойстик станет управлять появившейся рамкой прицела. Чтобы взять предмет на борт, его надо удерживать в прицеле до тех пор, пока он не исчезнет. Но предметы нужно подбирать один за другим в строго определенной последовательности, выискивая очередной среди оставшихся на карте (когда в прицел попадает нужный предмет, он «бурлит»), центральный круг — разгрузка. Для выполнения этой операции нужно подготовиться так же, как и для загрузки, правый круг — ловля проникших на корабль предателей. Щит можно не отключать, но действовать приходится быстро.

5) Командир RIKER судя по всему, это вы сами — он помнит порученное командованием задание. В правом верхнем углу экрана видно текущее время («CURRENT STARDATE») и срок, к которому задание должно быть выполнено («MISSION END DATE»). Иногда командир появляется на экране по собственной инициативе и заявляет, что во времени образовалась трещина, и оно потекло вспять (при этом датчик «CURRENT STARDATE» сходит с ума, и на него можно не обращать внимания). Спасение из катаклизма напоминает переход на орбиту планеты, но здесь отклонение от расчетной траектории несет гибель кораблю. Экстренное сообщение из первого или третьего отсека означает, что системы корабля начинают быстро выходить из строя. В этом случае нужно либо поторопиться с решительными контрмерами, либо побыстрее закончить задание. Кроме режима управления помощниками есть второй, боевой режим управления. Здесь джойстик управляет курсом корабля, кнопки «A» — стрельбой фазерами, а «B» или «Turbo B» — фотонными торпедами. Кнопка «Start» переключает вас на радар. Чтобы поменять режим управления, нужно, находясь в рубке, нажать «Select».









Краткий определитель космических объектов

ASTEROID — летит по прямой. Расстреливать удобно, пристроившись сзади.

CYBORG — подлетает и, паля из всех орудий, останавливается напротив. Его надо как следует потрепать и угостить вирусом.

FERENGI SHIP — летает кругами. Если вы находитесь в центре такого круга, сражайтесь, разворачиваясь противоположную сторону. В остальных случаях обстреливайте, не выпуская противника из вида.

FREIGHTER — транспортник, лакомая приманка для противников.

KLINGON SHIP — обстреливайте, не выпуская из вида.

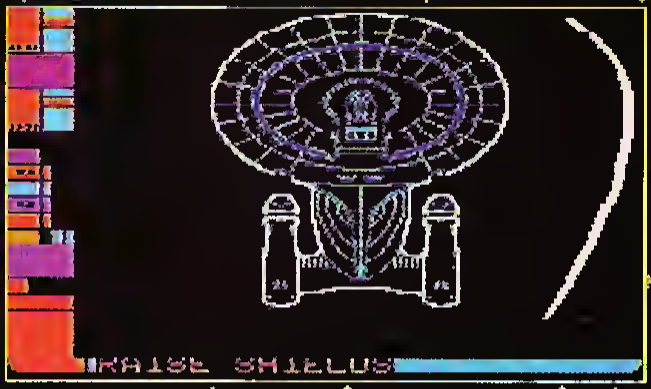
ROMULAN OUTPOST — безвредный аванпост.

ROMULAN SHIP («WARBIRD») — обстреливайте, не выпуская из вида.

STARBASE — «наша» база.

TALARIAN SHIP — вертится на одном месте, лобить его не сложно.

U. S. S. MONITOR, U. S. S. COCHRANE — «наш» корабль.



Разобравшись с U S S. ENTERPRISE, перехожу к другим кораблям. Противники используют разные тактики, но пара советов подойдет для большинства боев. Первое: во время боя лучше всего стоять на месте – и разворачиваться легче, и не заблудишься, даже если радар выйдет из строя. Второе: противник, как правило, начинает с вами сражаться только после того, как вы его обстреляете. То есть врагов можно уничтожать поодиночке, не вызывая на себя огневую мощь всех кораблей сразу. И еще, если радар показывает, что противник прямо по курсу, а в иллюминаторе ничего не видно, надо поискать вверху или внизу. Помните, что вражеские корабли практически не меняют свою первоначальную высоту.

Издали любой объект виден через иллюминатор рубки как звезда в квадратной рамке, и лишь вблизи можно определить, что же это такое. Надеюсь, мой краткий определитель космических объектов поможет вам в этом.

Теперь обзор заданий. Каждое из них надо стараться выполнить к сроку, который вам подскажет RIKER. Учтите, что командование изъясняется исключительно по-английски. Так что, особенно на первых порах, может потребоваться присутствие знающих людей. Задания я постарался расположить по мере нарастания сложности:

— уничтожить астероид, угрожающий планете, базе или кораблю. Приводите оружие в боевую готовность и летите в заданный сектор. Найдите астероид на экране локатора (как правило, непрошеный гость оказывается где-то далеко сверху) и в иллюминаторе, после чего рванте навстречу с максимальной скоростью. Подлетев поближе, остановитесь, развернитесь к тому объекту, который надо спасти, и ждите. Когда астероид окажется между вами и своей жертвой, включите самый малый вперед и расстреляйте эту глыбу. Если глыб несколько, распрощайтесь с первой и подождите следующую. Того расстояния, которое преодолеваешь, мчась навстречу астероиду, вполне хватает для встречи трех «гостей»;

— забрать посла с корабля и доставить на переговоры. Вынырнув из гиперпространства, сразу же включайте загрузку, пока нужный корабль находится где-то поблизости. Загрузившись, отправляйтесь к планете назначения и сразу же переходите на орбиту, не обращая внимания кружащих неподалеку противников. Разгрузитесь, и вас поздравят с успешно выполненным заданием;

— забрать похищенный груз. Прибывайте к нужной планете, не связываясь с охраной, переходите на орбиту и загружайте предметы;

— доставить груз в колонию. Здесь почти все как с послом, только для загрузки надо выйти на орбиту, да и предметов побольше;

— эвакуировать колонию из зоны огненной бури. Выходите на орбиту и загружайте беспорядочно бегающих колонистов;

— защитить космическую базу. Уничтожьте всех, кто окажется неподалеку;

— эвакуировать колонию из зоны астероида. Сначала рекомендую разделаться с астероидом, а потом, не спеша, приступить к эвакуации;

— защитить транспортный корабль. Как только появитесь в заданном секторе, атакуйте первого же попавшегося противника (см. краткий определитель космических объектов). После поединка может потребоваться рвануть следом за транспортником и сразиться со следующим врагом;

— спасти офицера. В указанном секторе вас атакует вражеский корабль. Рекомендую проявить максимум выдержки и не поддаваться порыву изничтожить агрессора. Нужно понемногу расстреливать противника до тех пор, пока он не замрет в неподвижности. Это очень тонкая операция, и лишняя фотонная торпеда способна загубить все дело. Когда вражеский корабль выйдет из строя, подлетите поближе, отключите щит и загружайте офицера;

— поймать угонщиков космического корабля. Операция очень похожа на спасение офицера, но загрузить угонщиков сложнее — они пытаются удрать из прицела;

— освободить осажденную планету или заблокированный торговый путь. Большинство «освободительных» заданий ничем не отличаются от защиты космической базы. Но иногда осаждающие начинают массированную атаку вашего корабля. И если лишний FERENGI SHIP или TALARIAN SHIP большой угрозы не представляет, то ROMULAN SHIP — достаточно серьезный противник, а огневая мощь трех таких кораблей сокрушительна. В этом случае рекомендую после уничтожения первого врага (можно и немного раньше) уйти на орбиту восстанавливать повреждения. За время, отведенное командованием для выполнения задания, вполне можно дважды пройти капитальный ремонт. Противники тоже умеют восстанавливаться, и это еще один довод в пользу того, что лучше бить один корабль, чем щекотать всех сразу;

— обследовать неопознанный космический корабль. Ваш противник — гигантский киборг. Вынырнув в заданном секторе, сориентируйтесь по радару, приготовьтесь к первой стычке, и киборг не заставит себя ждать. Врага приходится непрерывно обстреливать, иначе его орудия заговорят в полную силу. Как только U S S. ENTERPRISE вошел в боевое соприкосновение с киборгом, ученые создают компьютерный вирус. Надо вернуться к Земле, выйти на орбиту и, отключив щит, быстро поднять контейнер с вирусом на борт. После чего включайте щит и уходите с орбиты — киборг восстановился и, следуя за вами, скоро будет здесь! Когда вы находитесь в одном секторе с этим врагом, спрятаться на орбите невозможно. Поэтому, если U S S. ENTERPRISE не способен заставить орудия противника замолчать (например, однажды мне в самый разгар дуэли пришлось заниматься ликвидацией утечки энергии), восстанавливаться приходится в каком-нибудь затерянном секторе. Как будете готовы, возвратитесь к Земле. Вторая стычка начинается так же, как и первая, но теперь вам предстоит, нанеся врагу мощный удар, отключить щит и быстро выгрузить вирус. В мгновение ока гигантский куб превратится в пыль, и смертельная угроза минует Землю.

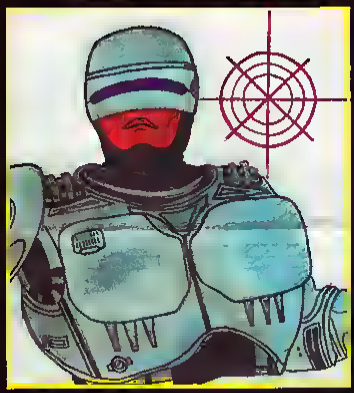
За успешно выполненные задания вы получаете повышения по службе, но одно поражение вычеркивает все предыдущие победы. Младшему лейтенанту для повышения нужно выполнить два задания, лейтенанту — три, старшему лейтенанту — четыре. Капитан — похоже, наивысшее звание (как-то раз я выполнил более двух десятков заданий подряд и все впустую). А значит, капитанам можно не бояться поражений и экспериментировать вволю в течение всех каникул, благо по дороге на задание можно заскакивать на другие планеты и разбираться со всеми встречными-поперечными. Только не старайтесь поставить рекорд долголетия — звездный календарь нормально работает лишь до 46553.5, после чего вновь наступает 40000.0, а вблизи «срока перемены дат» возникают очень неприятные эффекты.

G.Dragon

Сидельников Владимир, пос.Щелково

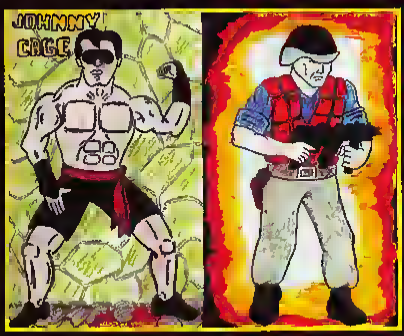
Мэри Линн 2, г.Москва

Носов Женя, г.Новосибирск



Савельев Дмитрий, г.Тверь

Окатов Артем, г.Москва



Кузнецов Антон, г.Москва

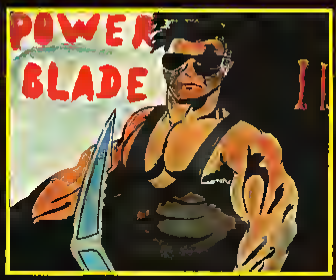
Сафарбеков Артем, г.Москва

greatdragon ru

Жарков Павел, г.Волгоград

Измайлов Марат, г.Москва

Решетилов Александр, г.Москва



Савинав Андрей, г.Самара

Алексей Лебедев, г.Красноармейск

Погосян Дима, г.Москва

КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ

greatdragon.ru

ХИТ-ПАРАД

16-битные приставки типа MegaDrive-2, Pro 16-bit, Mega-Ken и других

1. **Ecco the Dolphin 2 (3)**
2. **Aladdin (1)**
3. **Jungle Book (10)**
4. Jurassic Park (7)
5. Mortal Kombat 2 (-)
6. Golden Axe 3 (-)
7. Spider-man & X-men (-)
8. Sylvester & Tweety (-)
9. Flashback (-)
10. Streets of Rage 3 (-)

Читательский ХИТ-ПАРАД

Советы новичкам супер-видео-боксера Валерия Махонского (г Красногорск Московской области)
1 Вы в нокдауне и, беспомощный, лежите на ринге Немедленно последуйте указанию на экране (PRESS A) и непрерывно нажимайте кнопку "A', пока не заполнится хотя бы наполовину полоска POWER и не появится надпись PRESS C Теперь жмите "C", и вы снова в бою
2 Вы устали и хотите "выбросить на ринг полотенце", то есть признать поражение Нажмите "Start", а затем нажмите и держите джойстик вправо до тех пор, пока надписи RESUME и QUIT не "обменяются" цветами После этого снова нажмите "Start", и вам зафиксируют поражение

Давненько мы не видели такого правдоподобия

EVANDER HOLYFIELD'S "REAL DEAL" BOXING

Это настоящий красивый профессиональный бокс, проводимый по самым настоящим строгим правилам, а не какой-нибудь кикбоксинг или, тем более, кумитэ, где о правилах вспоминают разве что на поминках по безвременно ушедшему чемпиону. Эвандер Холифилд, бесспорный чемпион мира в тяжелом весе (хотя, если честно, спорны идут дескать, что будет, если Майка Тайсона выпустят из тюрьмы), может быть доволен — игрой, получившей его имя можно гордиться Соперники сражаются лицом к лицу в отличие, например, от "Punch Out", где "ваш" боксер виден только со спины (О "Punch Out", главным героем которой, как мы подозреваем, является Майк Тайсон, мы, как-нибудь, тоже расскажем У этой игры есть свои интересные особенности) Масса разнообразных ударов — прямые, правый и левый хуки, удары в корпус, апперкоты — каждый из которых способен отправить соперника на больничную койку К счастью, лишь в игре. Благодаря Сеге и этой имитации бокса можно бить, колотить, не получая в реальности ни одного удара в ответ

Как обычно в спортивных играх, начинать следует с учебы и тренировок в режиме для одного игрока Вот основные удары: кнопка "A" — прямой левой, кнопка

greatdragon ru

EVANDER HOLYFIELD'S "REAL DEAL" BOXING

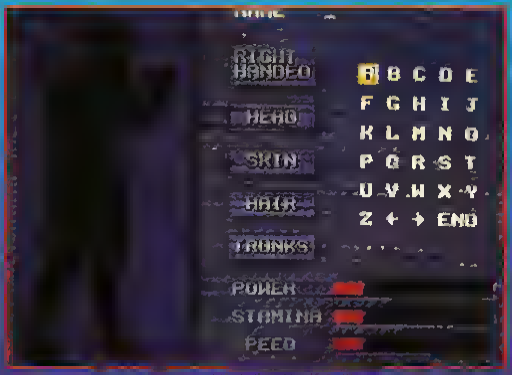
В —прямой правой апперкоты — A+B (левый), C+B (правый), хуки — джойстик вправо + A (слева), джойстик вправо + C (справа) Защита кнопка "B" — блок, джойстик вниз — боксер пригибается ("ныряет") И двигаться, двигаться, двигаться .

Освоив основные приемы, вы можете начинать свою карьеру боксера-профессионала (именно так называется режим, в котором вы в буквальном смысле этого слова создаете своего боксера, определяя все параметры, вплоть до цвета волос и трусов) Не расстраивайтесь, увидев, что ваши физические данные (сила удара, быстрота и др) далеки от совершенства — все придет с опытом, в том числе и деньги Профессионалы не дерутся ради лишь "спортивного интереса"

Конечная цель игры победив 28 предложенных боксеров, одержать победу над самим Эвандером Холифилдом Напоминаю непосвященным, что это гора мышц и костей не проиграла ни одного из 27 матчей. Я вас не пугаю, только хотел предупредить!

greatdragon.ru

Как создать своего чемпиона?

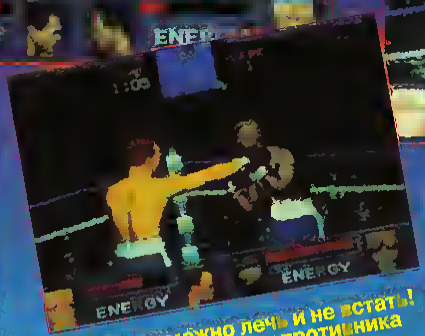


Сначала на экране появляется нераскрашенный силуэт боксера. Надо дать ему имя.

Затем надо указать, правша он или левша, какая у него голова, цвет кожи, какой кубок он выберет, цвет его трусов.

Боксер резко поменял цвет (сравни с предыдущей картинкой) и стал черным! Кстати, цвета можно выбирать почти, что любые: желтый, бледно-желтый, серый, мраморный, черный, каштановый и т.д. Жаль, что нельзя в полосочку!

Кадр из матча: два боксера видны в полупрофиль (это значит, что есть эффект глубины при их движении), видна только верхняя часть корпуса.



После такого удара можно лечь и не встать! От некоторых точных ударов у противника вылетают брызги слюны и даже кровь. Шкала энергии, расположенная внизу, показывает состояние вашего здоровья, а рисунки корпуса и головы позволяют судить о том, какая область поражена.

Дерусь сам с собой! Если вы играете вдвоем, вы можете выбрать одного и того же боксера, чтобы выяснить, кто из вас с приятелем на самом деле сильнее.

Удар справа — промах! А в ответ — точный прямой по корпусу.

greatdragon.ru

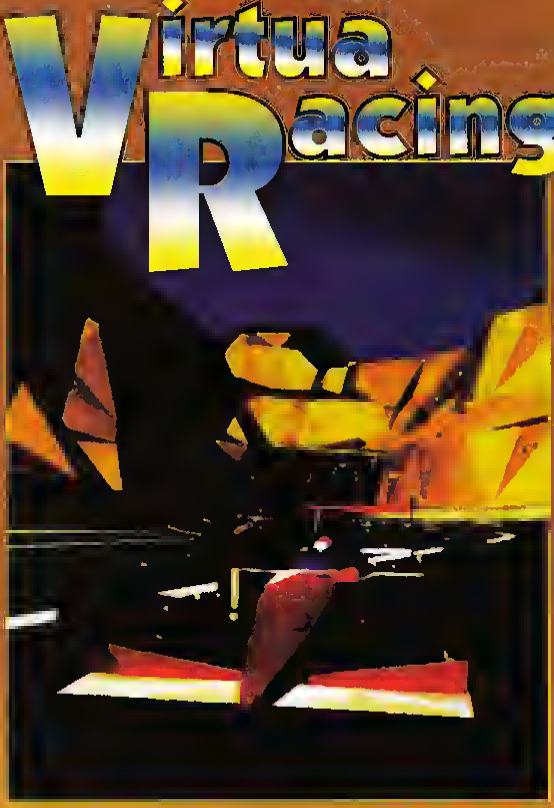
Virtua Racing

Вот игра, которая послужит Big Boss'у лучшим лекарством от потрясения, вызванного знакомством с другой версией «Формулы-1» — «Nigel Mansell's World Championship». Думаем, что не только он, но и все остальные поклонники этого вида спорта получат удовольствие, оказавшись в атмосфере гонок, настолько приближенных к реальности, что аж дух захватывает.

В реализации «Virtua Racing» разработчиками из «Сеги» применен специальный процессор DSP (Digital Signal Processor), способный улучшить изображение и значительно ускорить движение картинки игры. Это более, чем кстати, ведь речь идет о «Формуле-1»!

Вам предстоит выиграть три заезда на трех разных трассах и, в случае успеха, еще три. Поскольку это не очень просто (нам так и не удалось выиграть все шесть заездов), мы обратились за помощью к более опытным видеогонщикам из французского журнала «Joypad», которые справились с этой игрой и, в помощь другим, составили досье прохождения трасс.

Итак, включайте зажигание, поехали!



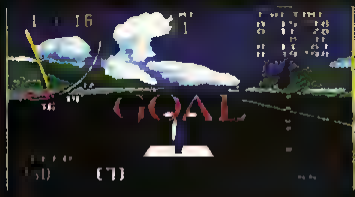
Гонка — шаг за шагом. Нервы в кулак, на трибуны — ноль внимания. Только ты и скорость.

Все начинается на старте, задержку здесь отыгрывать придется всю гонку.

Борьба с первых километров, накал гонки растет.

Сначала нервничаешь, потом лучше всех проходишь круг (есть рекорд первого круга!).

Естественно, теперь ты впереди всех, остальные в растерянности...

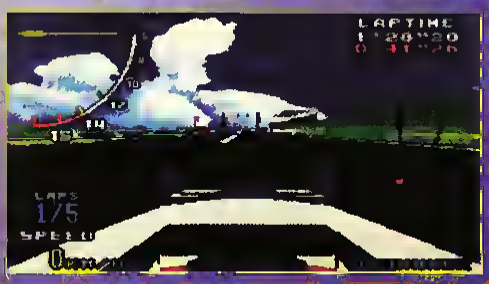


...и ты легко утираешь всем нос! В два счета!

greatdragon.ru

ЧЕТЫРЕ ВЗГЛЯДА НА ТРАССУ

Эти четыре кадра показывают, что представляет собой трасса прн рассмотрении с разных точек.



«Virtua Racing» обходит на повороте «Super Monaco G.P.2»

Конечно Айртону Сенне трудно оказывать сопротивленне сопернику, применившему беспроигрышное средство (DSP). Скорость в «Virtua Racing» гораздо выше, чувства обострены, а графнка — куда лучше. Короче, с DSP любая современная нгра удванвает свое качество без проблем. Только вид изнутри автомобнля немного лучше в «Гран Прн», но в остальном, несомненно, «Virtua Racing» обошел его иа повороте.

«Формула-1» в трехмерном исполнении

Мнение эксперта

Oliver: Это классная игра, которая стоит заплаченных за нее денег. Можно играть вдвоем. Все детали видны так четко, что это просто фантастика. Гнать в одиночку и сражаться с воображаемым противником — интересно, вдвоем — еще увлекательнее. Качество трехмерного изображения замечательное, даже бетон сохраняет свой цвет.

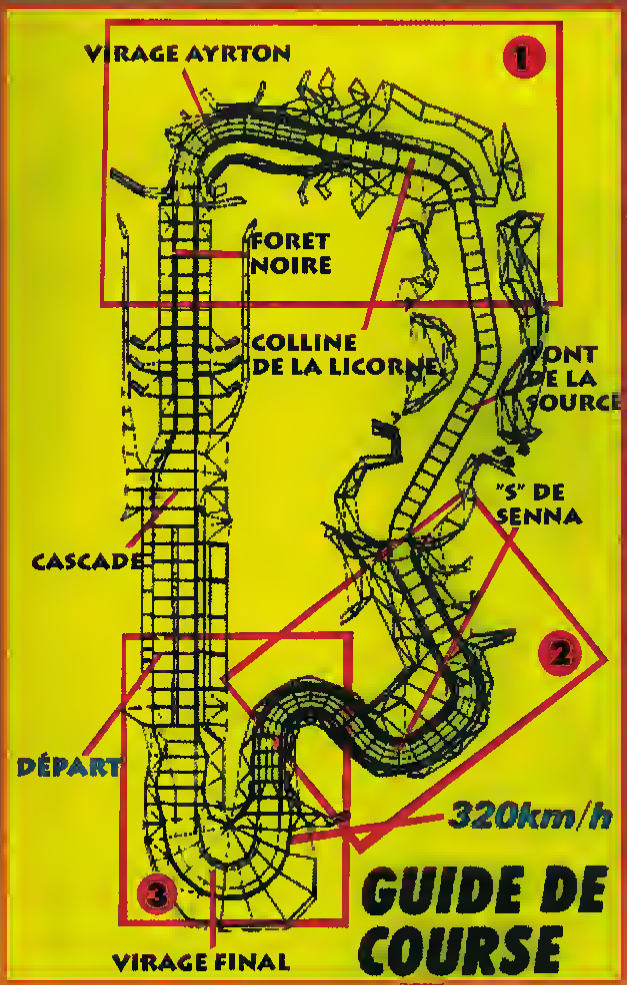
greatdragon.ru

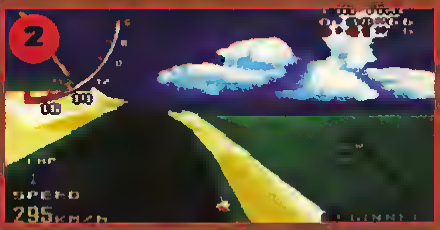
В качестве «учебного пособия» прилагаются отчеты о прохождении каждой трассы. Скорость на каждом участке была максимальной.

Virtua Racing

КРУГ 1

Cascade (Каскад): 330 км/час
Virage Ayrton (Вираж Айртона): 330 км/час
Foret Notre (Черный лес): 330 км/час
Colline de la Licorne (Холм Ликорна): 330 км/час
Point de la Source (Мост через источник): 330 км/час
«S» de Senna (Серпантин Сенны): 330 км/час

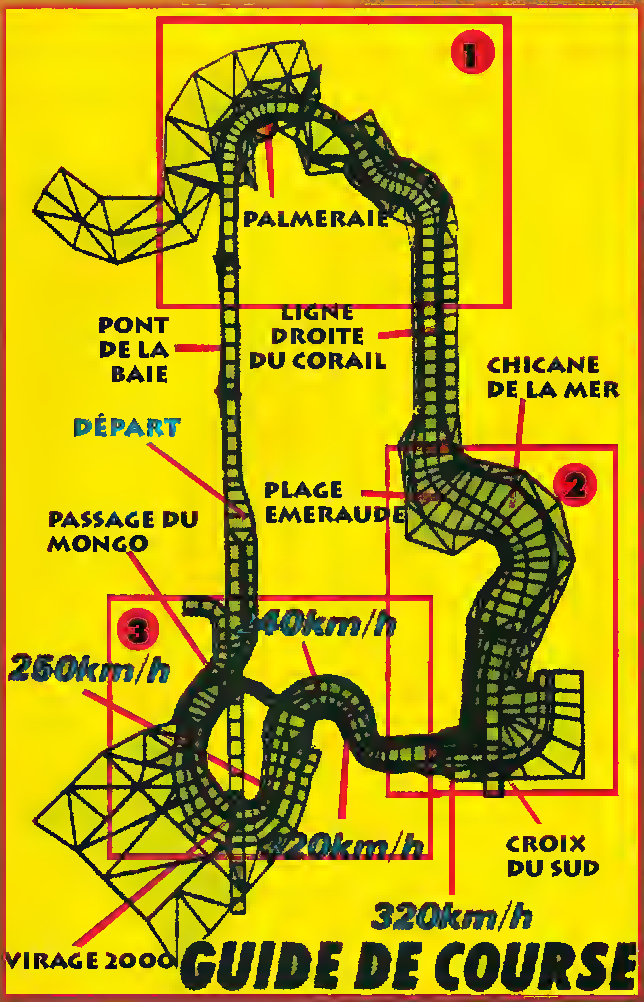




Мнение эксперта

Greg: В этой игре есть очень хорошие находки в графике, все сделано очень натурально, так, точно едешь по реальной трассе, окруженной живой природой. Браво, Сега!

greatdragon.ru

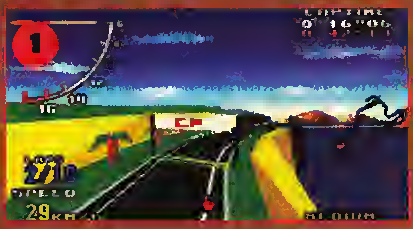


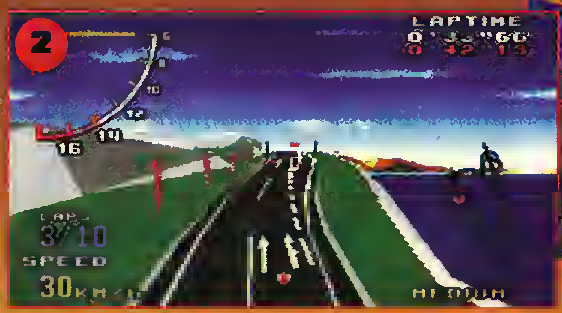
КРУГ 2

Point de la Baie (Мост через залив): 330 км/час
Palmerale (Пальмовая роща): 330 км/час
Ligne Droite du Corail (Правая граница коралла): 330 км/час
Plage Emeraude (Изумрудный пляж): 330 км/час
Chicane de la Mer (Морской лабиринт): 280 км/час
Croix de Sud (Южный крест): 280 км/час
Virage 2000 (Вираж 2000): 280 км/час

Мнение эксперта

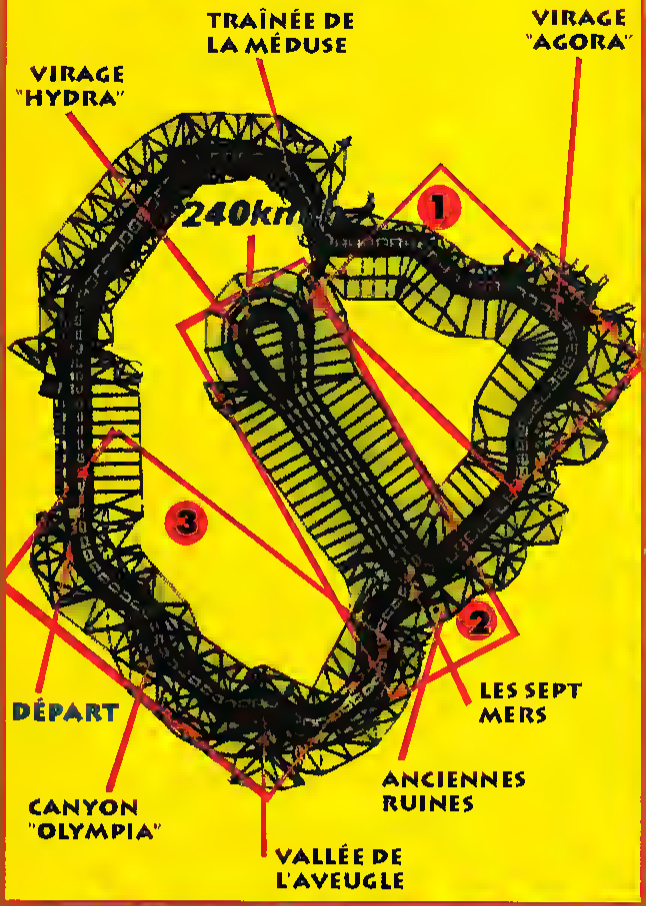
Robby: Я, вообще, большой поклонник «Формулы-1», но от этой игры получил просто огромное удовольствие. Если технические достижения будут расти с такой же скоростью, пусть вместе с ростом цены, то скоро мы увидим видеоигры совершенно нового класса.





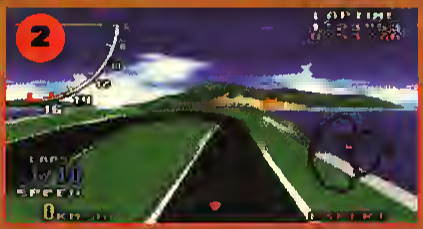
greatdragon ru

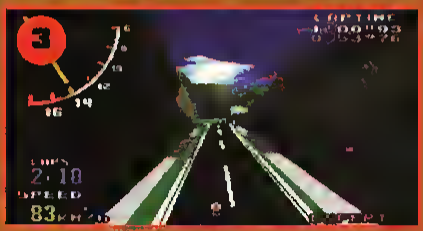
GUIDE DE COURSE



КРУГ 3

Trainee de la Meduse (След Медузы):
330 км/час
Virage «Agora» (Вираж «Агора»):
230 км/час
Les Sept Mers (Семь морей):
330 км/час
Virage «Hydra» (Вираж «Гидра»):
240 км/час
Vallee de l'Aveugle (Долина Слепого):
320 км/час





Рекорды мира

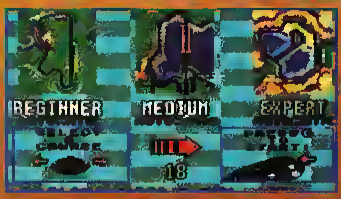
Как вы знаете, японцы всегда занимают первое место в мире по созданию фантастических рекордов. То же самое касается и Виртуальных гонок. Если хотите, можете сравнить свои результаты с их результатами:
1 круг: 38,50 на старте, 37,13 на финише
2 круг: 39 на старте, 37,66 на финише
3 круг: 50 на старте, 48,40 на финише

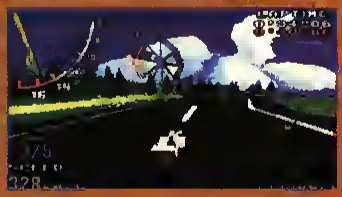
Установив «Replay», вы можете снова посмотреть свой заезд с разных точек. И заметьте, это еще быстрее, чем в обычной игре!

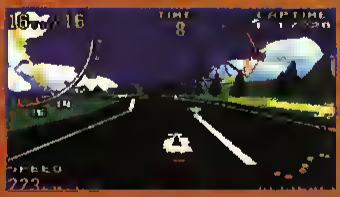
greatdragon.ru

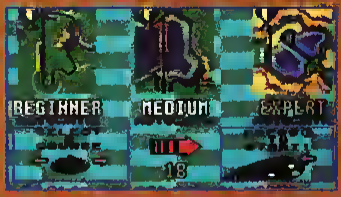
Три победы или «смертельный трюк»

Как в «Virtua Racing» попасть на «зеркальные» трассы? Двумя способами. Достаточно выиграть три заезда «обычным» способом (то есть, выигрывая каждый заезд) или сделать смертельный трюк, найденный экспертом Грегом: A, B, приготовились, старт!



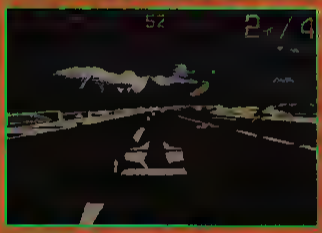


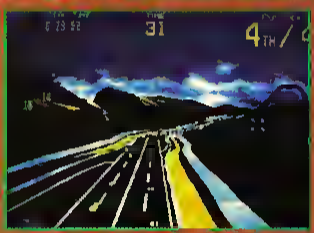


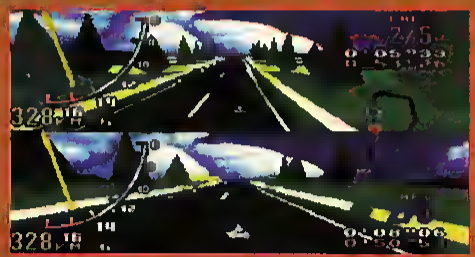


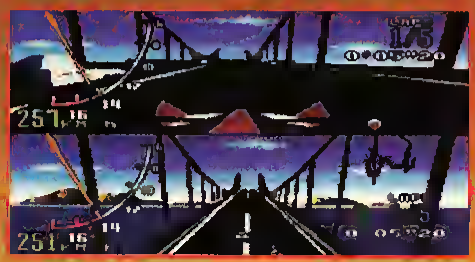
Версия «Virtua Racing» на игровых автоматах

Как видно по этим фотографиям, видеоприставки еще не догнали игровые автоматы. Но не стоит расстраиваться. Техника развивается, приставка «Сатурн» много обещает в этой области. Но, все-таки, сравнивая эти игры, не забывайте, что на игровом автомате у вас есть руль и педали. С ними гонять, конечно, интереснее.









Различные фазы игры вдвоем

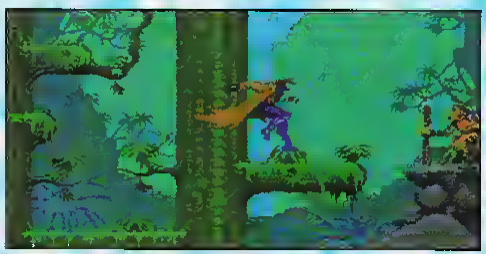
Посмотрите на эти фотографии, на которых видны разные водители, снятые с разных точек.

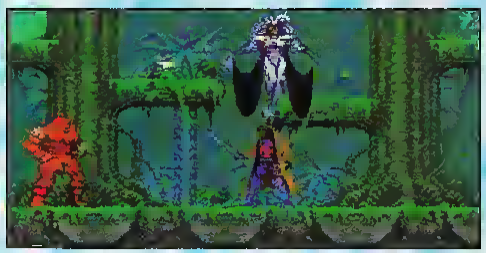
greatdragon.ru

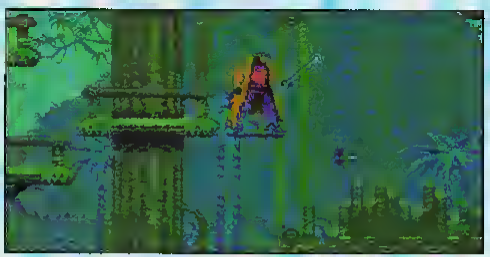
G. Dragon — агенту Куперу (секретная шифровка):
Немедленно предоставить мне информацию по игре «X-Men» на Мегадрайве. Используя свои связи в ФБР, составьте отчет об Икс-людях, их деятельности, а также связях с преступником Магнето.

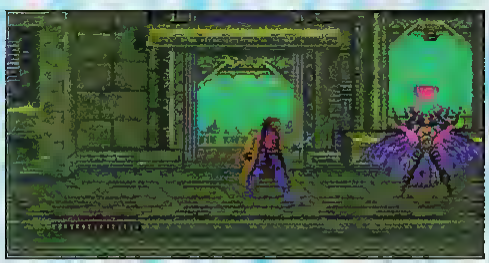
Купер — G. Dragon'у (секретно, перед прочтением — сжечь):
Проведя скрупулезное расследование, имею честь предоставить Огнедышащему описание этой игры, добытое путем недельного колания в архивах Бюро, КГБ и внешней разведки Уругвая

Икс-мены! Идут Икс-мены!! Совсем недавно вырученные из беды Спайдер-меном (см «Видео-Асс» Dendy® №12), они ухитрились попасть в новую кашу Заварил ее горе-ученый Магнето, кстати, абсолютно сумасшедший. Он пообещал расправиться как с самими Икс-людьми, так и с их опекуном, профессором Ксавье (этот, хотя и профессор, но вроде — нормальный). Ну, так вот. Этот Динамо, то есть, тьфу, Магнето что-то вывернул в голографической установке, генерирующей виртуальную реальность, используемую для тренировки Икс-менов — видите, как все был просто? Иксы, как водится, ничего не заметили, отправились в эту сломанную виртуальность и обнаружили, что враги — вовсе не голограммы, а самые что ни на есть живехонькие, тепленькие субчики, так и норовящие отправить их к Святому Петру, Магомету или Секе Асахаара — кому куда нравится. Делать нечего — надо сражаться, чтобы найти выход из этой смертельной программы.

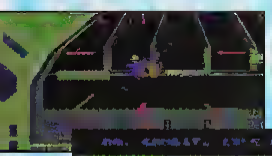


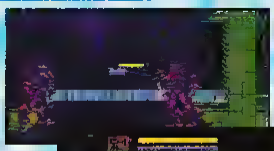






greatdragon.ru





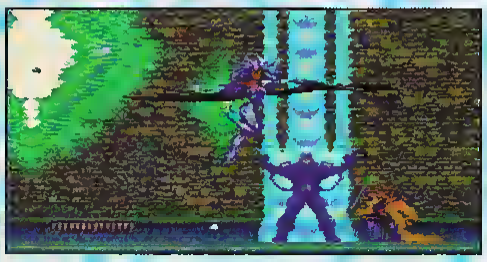
а заодно и хорошенько надрать контакты этому, как его... Ротору. Чтоб неповадно было.

С историей мы закончили. Начинаем игру. Вам в распоряжение дают четырех Иксов: Вульверина — с когтями, Гамбита — с летающими игральными картами — шулер, что ли?, Циклопа — стреляет лучами из глаз на 360 градусов и, наконец, Найткраулера — с виду синяя обезьяна, да еще телепортацией владеет. Выбирайте на любой вкус и цвет. Все сверхспособности активизируются кнопкой «А». Также можно наносить удар — кнопка «В» и прыгать — «С». Во время игры героев можно переключать «на лету» (пауза, рамку на требуемый фейс, выйти из паузы: кнопка «А»). Есть еще четыре Икса, которыми нельзя управлять, но которых можно вызывать из меню в паузе. Вот их выкрутасы: Сторм (девушка в белом) — спускается с неба в вихре, по-моему, конфетных бумажек («Мусорный ветер»?), и, картинно взмахнув руками, уничтожает всех врагов на экране; Джин Грей (девушка в желто-зеленом) — на лету обивает врагов ударом пудового кулака в челюсть; Айсмен (ледяной дядька) —пролетая, оставляет за собой ленту изо льда — удобно для пересечения разных там ям; Архангел (мужичок с крыльями) —делает два залета, стреляя тремя пульками. Все эти навороты скорее декоративные, чем действительно полезные, так как этих помощников можно использовать один раз за этап.

Теперь непосредственно об уровнях игры.

Уровень 1: Savage Land (Земля дикарей). Зависнувшая виртуальная установка переносит Иксов на вроде бы остров с тропическим солнышком и пальмами — бананами. Бьют тамтамы, орут попугаи — чувствуешь себя почти Робинзоном. Все впечатление портят некие размалеванные. Пятницы с копьями, которые явно не знают, как положено встречать первого в их жизни белого (если вы не играете Найткраулером) человека. К счастью для Иксов они не представляют никаких трудностей, равно как и летающие драконы, хотя я что-то не припомню, чтобы Юрий Сенкевич рассказывал о драконах в джунглях. С веток разнообразных представителей флоры свисают какие-то мешки, как выясняется — ульи диких пчел. Если вовремя сбить их на землю, случатся две полезные вещи: 1) вас не заедят вылетевшие насекомые и 2) вы получите POWER-UP в виде пополнения жизни или сверхсилы.

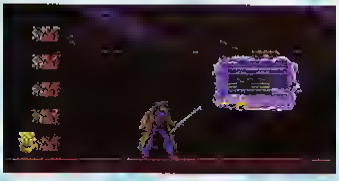
Боссы в игре ведут себя слишком однообразно, носятся по экрану с огромной скоростью и все. Простейший способ их забивания — в паузе вызывать помощь из НЗ. Часто вас будут ждать два босса на уровне. В Savage Land это бугай, напомнивший мне Зангиева (вы деретесь с ним после прохода через водопад) и некая пернатая девушка, стреляющая загадочными лучами из глаз (не один Циклоп у нас такой!).

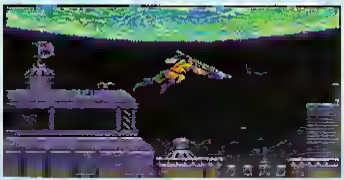


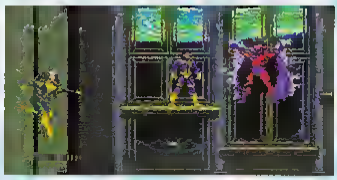
Уровень 2: Fortress (Крепость). Ошалелый компьютер закидывает нас в некий супернавороченный и круто укрепленный лабиринт. Самая умная идея тут — идти все время вправо, так вы точно не заблудитесь («Эй, лошадь, а где домик медвежонка?»). Возможно, между ударами по распределительным щитам на стенах и открыванием дверей есть какая-то связь, но мне она показалась весьма призрачной. Поплутав эдак по коридорам, отстреливая (или отбивая, отжигая и от... телепортируя) блестящих роботов-солдат, вы набредете на первого босса. Это космический корабль, на который необходимо встать и переждать, пока он перевезет вас к крепости — лабиринту. По дороге, голова Икса должна быть забита тем, как бы его не сдуло с сего транспортного средства, не застре-

лили солдаты, в изобилии лезущие из него (из средства. Кстати, их почему-то не сдувает —парадокс!), и не задавили летающие вокруг метеориты. Как Икс-мен обходится так долго без кислорода — не ваша забота. Гуляние по второй части этапа мало отличается от первой, кроме того, что враги, очевидно, наигравшиеся в «Empire Strikes Back», путешествуют на воздушных скутерах. Разбивайте электрощиты, распреде-

greatdragon.ru







лительные ящики, дерзайте — и вас ждет приз! А в роли босса на этот раз выступает тетенька с веселым имечком Deathbird. Разглядеть ее практически нельзя — летает по экрану, как будто ей из ружья соль всадили. Однако, предугадать ее маневры, а следовательно — и забить ее — проще пареной репы. Попробуйте — убедитесь!

Уровень 3: Excalibur's Lighthouse (Маяк Экскалибура). Не успеваете вы со своим Иксом сделать пару зыбких шажков по прибрежным камням, как на вас как сокол с небес налетает какой-то желто-коричневый злыдень и пытается угробить любыми способами. Причем почва, на которой вы стоите, имеет неприятную тенденцию осыпаться в морскую лучину, так что бить его вдвойне сложно. Между прочим, это пример редкого этапа, который начинается прямо с босса. Дальше — больше. Пройдя немного, Икс обнаруживает легендарный меч Короля Артура, Экскалибур, охраняемый веселыми шариками. Меч подобрать нельзя, можно только сбросить его со скалы, где он свил себе гнездышко. Если это и был прикол, то я его не понял, так как это игра про мутантов, а игра про рыцарей Круглого Стола — совсем другая (есть на Супер Нинтендо™). Вскоре на вашем пути оказывается маяк, где вас ждут занятные враги и комната с рубильником и приборами ночного видения, не найдя которой, вы жестоко обломаетесь и не свидитесь с боссом. Хотя, по правде сказать, вы немногое потеряете — он такой незапоминающийся, что я его просто не запомнил (полезное описание, правда?)

Уровень 4. Holocaust (Истребление). А это мы с вами уже видели тысячу раз. Мрачное будущее, пушки —роботы, строительные леса, покрытые ржавчиной (вы все еще идете вправо — так держать!), токсичные лужи, огромные провалы в полу — потолке и лифты, подходы к которым закрывают электрошокеры. Здоровых красных киборгов, задумчиво тянущихся к небу откуда-то снизу, можно прекрасно обезглавливать ударом, к примеру, Вульверинових когтей. Получается почти, как во всем нам знакомом руководстве по садизму (Finish him!!

Бум! Шмяк! Бульк! — Fatality!!). Трудное место в виде огромного провала надо преодолеть, кликнув Айсмена; POWER-UPS можно найти, хорошенько пошуровав в анабиозных камерах, предварительно убедившись, что из них не вылезут слюнявые Чужие. А босса в этом этапе вообще нет— не он ли переметнулся в начало третьего уровня?

Уровень 5: Mad Computer (Компьютер, непознавший Aidstest'a).

Наконец-то до нашего доброго профессора Ксавье дошло, что с компьютером что-то не так (четыре этапа соображал, старый), но лучше поздно, чем никогда, и вашего Икса посылают внутрь ЭВМ исправлять бракованную виртуальность. Короче, вы в самом пекле — понадобится умение увертываться от фонтанов пламени, успешно сбрасывающих вас с подвешенных в пустоте платформ. Заметили в левом углу линейку? За время, пока она укорачивается, вы должны пройти этап и выключить компьютер, а это сложно, гарантирую парочку ловушек, которые вас задержат (четыре двери, четыре выключателя, открывающих не те двери, которые надо, улавливаете суть?). Мой самый любимый боссяра как раз в середине этого уровня. Как-либо обозвать его я не смог — посмотрите на картинку, правда, красивый? И еще смеется так весело, с непристойными звуками. Подбрасываю стратегию забивания: надо заходить сзади и бить туда, где крепится его хвост и острая игла. Ну что вы так смотрите — игру-то ведь не я делал! А главный босс этого уровня — здоровенный компьютер, который надо вырубить, как это сделать, вы догадайтесь сами — у меня это заняло ровно шесть минут. Приятно, что в игре присутствует элемент решения задачек, а от того, что они не такие и трудные — приятно вдвойне.

Уровень 6: Asteroid M (Астероид Мэ). И вот база Магнето во всем своем великолепии. Большущая пакость— оружие солдат, стреляющее парализаторами. Когда оно вас окончательно достанет, вы догадаетесь, что бить солдат следует, опершись пятой точкой о землю. Часто у вас на пути в самых забористых местах будут вставать лазерные заграждения (пламенное спасибо программистам!), так что придется побегать — поискать выключатели. Лучшие ассистенты на этом уровне — Айсмен и Архангел.

И вот, наконец, вы с вашим Иксом, вспотевшие, покрытые порезами, синяками, ожогами и рваными ранами, клацающие зубами и с голодным урчанием в желудке попадаете в апартаменты самого Генератора, то есть, что я говорю — Магнето. У него, естественно, при виде вас, таких раскрасивых, отвисает челюсть, и плащ сам собой уносит куда-то наверх. Вместо себя он оставляет шесть сверкающих шаров, поочередно, на радость вашему Иксу. Когда все шесть удачно промахнутся, залезайте на верхние платформы с таким расчетом, чтобы вас от Большого М отделяло пол-экрана. Когда он полетит в сторону Икса, оставайтесь на месте и ждите. На очень близком расстоянии Магнето обязательно взбредет в голову чем-нибудь в вас выстрелить, тут-то он и откроется для ваших атак. Внимание: во всех остальных ситуациях он абсолютно неуязвим. Но я надеюсь, что разков пятнадцать поймав его на такие штучки, вы вполне заработаете право посмотреть финальную заставку, где умирающий Магнето произносит настолько заумную речь, что мозги закипеть могут. А у кого не закипят, те пусть предвкушают — на Мегадрайве выходит игра «X-men 2: The Clone Wars». Так что, как говорится, have a nice day!

Агент Купер
(специально для Великого Дракона)

greatdragon.ru

«НАЛКО» СТРАХОВАЯ ГРУППА

Три года на российском рынке

О качестве услуг, предоставляемых **«НАЛКО»**, говорят имена клиентов. Среди которых банки «Империал» и «Менатеп», «Инкомбанк», «Нефтехимбанк», РВО «Зарубежнефть», «Элекс-банк», Российская нефтяная компания, ГВК «Роснефтеимпекс», АО «Логоваз», ВАО «Интурист», Министерство внешних экономических связей РФ, Московское речное пароходство, Росвнешторг, Московская межбанковская валютная биржа, РМТК «Москва», телекомпания «ВИД», редакция газеты «Аргументы и факты».

Высокий уровень обслуживания клиентов в **«НАЛКО»** подтверждает и сертификат «Золотой бизнес», выданный Департаментом услуг потребительского рынка Правительства Москвы

В страховой группе **«НАЛКО»** Вы можете застраховать автомобили отечественного и зарубежного производства за рубли и валюту по следующим тарифным ставкам:

- угон (1,5%-10,5%)
- ущерб (2,5%-12%) - повреждение или уничтожение автомобиля
- потеря товарного вида (1,5%)
- жизнь и здоровье водителя и пассажиров (0,6%-0,7%)
- дополнительное оборудование и багаж

А также застраховать:

- квартиру и дачу
- имущество
- грузы
- жизнь от несчастного случая
- медицинское страхование (лучшие поликлиники г Москвы)
- выезжающих за рубеж
- ритуальное страхование
- многое другое

Скидки за каждый последующий год страхования

Звоните: 155-47-08, 257-70-89, 151-12-01, 194-31-02, 257-17-84

Мы Вас ждем с 10.00 до 18.00 по адресу: Москва, ул. Балтийская, дом 8

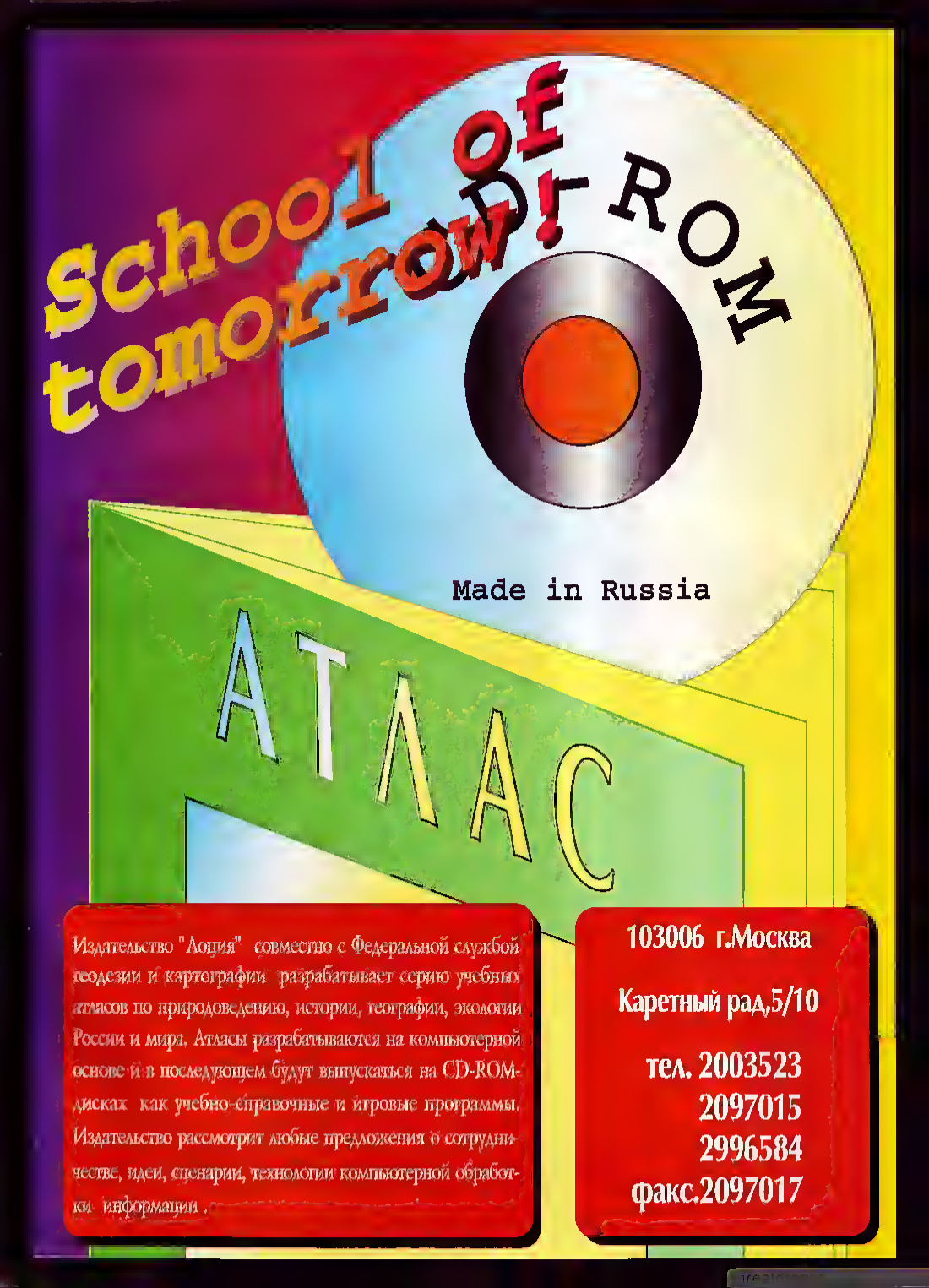
greatdragon.ru

SEGA

SONIC 2
HEDGEHOG

ВИДЕО-АСС

ВЕЛИКИЙ D – твоя планета!



Издательство "Лоция" совместно с Федеральной службой геодезии и картографии разрабатывает серию учебных атласов по природоведению, истории, географии, экологии России и мира. Атласы разрабатываются на компьютерной основе и в последующем будут выпускаться на CD-ROM-дисках как учебно-справочные и игровые программы. Издательство рассмотрит любые предложения о сотрудничестве, идеи, сценарии, технологии компьютерной обработки информации.

103006 г.Москва

Каретный рад,5/10

тел. 2003523
2097015
2996584
факс.2097017

Авторы статьи и рисуиков
Александр Макаров
и Артем Сафарбеков,
г.Москва

FATAL FURY 2

История эта началась довольно давно. Ветераны компьютерных игр наверняка помнят вышедшую в 1991 году игру «Fatal Fury. The Battle of Destiny», в которых троица героев (Терри и Энди Богарды и Джо Шигаши) встретились в турнире за звание King of Fighter. Победив, с вашей помощью, они вполне могли бы разойтись по домам, но не сделали этого, а в компании еще с пятью бойцами вновь вышли на поединки, теперь уже в «Fatal Fury 2».

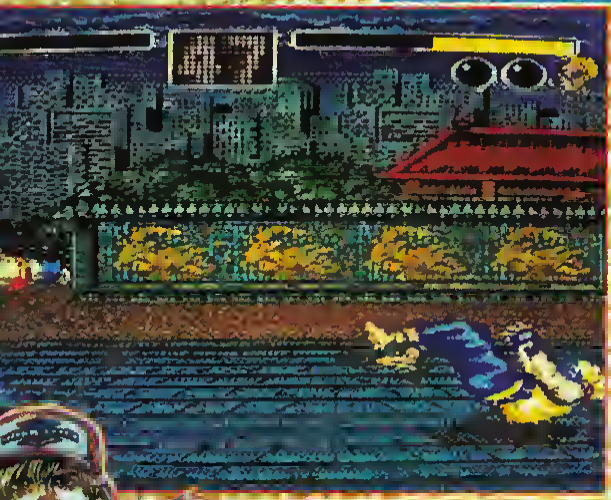
greatdragon.ru

Что заставило их это сделать и что из-за представляет новый турнир? С этим вопросом мы обратились к ветерану видеомордобоя и костоломания Терри Богарду. Вот его ответ.

Заметьте, вы задали два вопроса, а не один. На первый я отвечу так: ие все еще морды набиты, не все еще кости переломаиы, зиачит есть еще поле для деятельности. Это я пошутил в присущем мие изящиом дуболомиом стиле, а вы-то подумали, что я всерьез! На самом деле нас с братом и нашего друга Джо привлекла возможность принять участие в боевике, схватки которого, в отличие от «Street Fighter» и «Mortal Kombat», стали существеино более трехмерными. В игре появился задиий план, который ие только выполняет роль декорации, но и может быть использован для ведеиия поедиików. А, значит, и игра стала иитересиее. Как ие поучаствовать!

Теперь о самой игре. Оиа имеет три вариаита. Первые два — традициоииы для этого класса игр: турнир и треиировка. А третий вариант — командиые состязания, в которых вы можете самолично набрать комаиду, члены которой будут поочередио сражаться с комаидой компьютера или вашего приятеля. Каждый поедиик состоит из трех реундов по 60 секунд, в течение которых вы вдоволь иаколотитесь руками (X — слабый, Y — сильиый удар рукой) и иогами (A — слабый, B — сильиый удар ногой). Нажав кнопку «MODE», так редко используемую в играх иа Мегадрайве, вы вызовете буриую радость бойца по поводу прекрасно нанесениого удара.

greatdragon.ru



Однако, чтобы эта радость не стала преждевременной, выучите защитные приемы, способные парализовать любую атаку. При нападении противника нажмите джойстик назад и кнопку «X». Эффект поразительный!
И еще.
Если во время боя жизненная линейка вашего бойца предупреждающе замигала красным цветом, есть возможность одним суперприемом достойно расплатиться с обидчиком. Но перед этим необходимо поднакопить энергию, что делается нажатием джойстика назад.
Не забывайте об этом и можете смело вступать в поединки за звание King of Fighters.

Тут в разговор вмешался Билли Кейн, неожиданно заявивший: «Не верьте Терри! Он обманывает вас! В чемпионате можно играть не только восемью персонажами, но еще и четырьмя «скрытыми» бойцами. Для их появления, удерживая «Start», нажимайте джойстик вниз. Как говорит Терри — эффект поразительный!»

greatdragon.ru

TERRY BOGARD

ОГНЕННЫЙ «ЕЖ»
↓↘→ + X(Y)

ОГНЕННАЯ РУКА
↓↙ ← + X(Y)

ПЕРЕВОРОТ С РУКАМИ
↙↗ + X(Y)

УДАР НОГОЙ ВПЕРЕВОРОТЕ
↓↙ ←↖ + A(B)

ANDY BOGARD

УДАР РУКАМИ В ПРЫЖКЕ
↓↘→ + X(Y)

ОГНЕННЫЙ ШАР
↓↙ ← + X(Y)

АТАКА ЛОКТЕМ С ПОДКАТОМ
↙→ + X(Y)

УДАР ДВУМЯ НОГАМИ
↙↗ + A(B)

JOE HIGASHI

ВИХРЬ
←↙↓↘→+ X(Y)

СЕРИЯ УДАРОВ РУКОЙ
X + X+ X + X

ОГНЕННАЯ НОГА
↙→ + A(B)

ОГНЕННЫЙ ПРЫЖОК
↓↘→↗ + A(B)

MAI SHIRANUE

ВЕЕР
↓↘→+ X(Y)

ОГНЕННЫЙ РАЗВОРОТ
↓↙←+ X(Y)

УДАР ЛОКТЕМ В ПЕРЕВОРОТЕ
←↙↓↘→+ A(B)

АТАКА С ДРУГОГО УРОВНЯ
↙↗ + X(Y)

KIM KAP HWAN

ШПАГАТ С ПЕРЕВОРОТОМ
↓↙→+ A(B)

УДАР НОГОЙ В ПЕРЕВОРОТЕ
↙↗ + A(B)

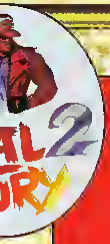
ЗАТАПТЫВАНИЕ ПРОТИВНИКА В ПРЫЖКЕ
↘ + A(B)

BIG BEAR

АТАКА ПЛЕЧОМ
↙→ + X(Y)

БРОСКИ
→ + Y
→ + B
↘ + Y
↘ + B

greatdragon.ru



BILLY KANE

РАСКРУЧЕННЫЙ ШЕСТ
X + X +X + X

ШЕСТ ВПЕРЕД
↙ → + X(Y)

ШЕСТ ВВЕРХ
↙↗ + X(Y)

ПРЫЖОК С ШЕСТОМ
↙↗ + A(B)

AXEL HAWK

УДАР С ПОДКАТОМ
↙ → + X(Y)

ОГНЕННЫЙ КРУГ ВПЕРЕД
↓↘→ + X(Y)

ОГНЕННЫЙ КРУГ ВВЕРХ
↓↙ ←↖ + A(B)

LAWRENCE BLOOD

УДАР ШПАГОЙ
←↙↓↘→ + X(Y)

УДАР ВО ВРАЩЕНИИ
↙→ + A(B)

УДАР ПЛАЩОМ СВЕРХУ
↙↗ + X(Y)

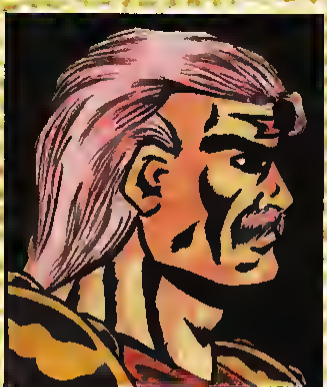
ПРЫЖОК С ПЛАЩОМ
↓↙ ←↖ + A(B)

JUBEI YAMADA

ПОДКАТ С БРОСКОМ
↙ →+ A(B)

«БУЛКА»
↙ →+ X(Y)

УДАР ПРОТИВНИКА ОБ ЗЕМЛЮ ВБЛИЗИ ПРОТИВНИКА
↘→↗↑ + A(B)



WOLFGANG KRAUSER

ОГНЕННЫЙ ШАР СВЕРХУ
↓↙ ←+ X(Y)

ОГНЕННЫЙ ШАР СНИЗУ
↓↙←+ A(B)

ОГНЕННАЯ НОГА
→↘↓↙ ←+ A(B)

ЗАХВАТ ПРОТИВНИКА
←↙↓↘→+ X(Y)

CHENG SIN ZAN

ОГНЕННЫЙ ШАР
↓↘→+ X(Y)

АТАКА ПУЗОМ
↙↗ + A(B)

КУВЫРОК ВПЕРЕД
↙↗ + A(B)

greatdragon.ru

ХИТ-ПАРАД

SUPER NINTENDO™

1. **Donkey Kong Country (1)**
2. **Earth Worm Jim (4)**
3. **Batman Returns (3)**
4. Battletoads in Battlemaniacs (-)
5. Aladdin (5)
6. Lion King (2)
7. Pitfall (8)
8. Mortal Kombat 2 (-)
9. Super Empire Strikes Back (-)
10. Blackhawk (-)

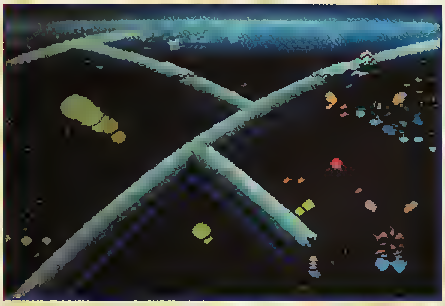
Читательский ХИТ-ПАРАД

greatdragon.ru

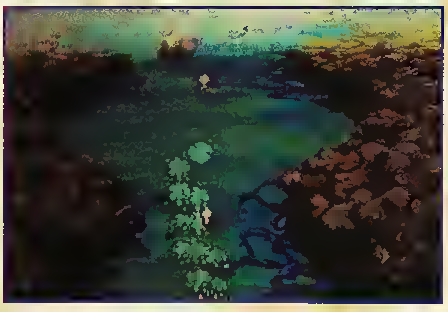
Axelay

Сколько раз мы с вами сокрушались по поводу того, что жуткие инопланетяне нападают на безвредную и беззащитную Землю. Конечно, всегда находился герой, который эту самую Землю спасал (иначе некому было бы сокрушаться). Но, справедливости ради, признаем, что кошмарные космические варвары нет-нет, да находили себе другие объекты, достойные уничтожения. Вспомним, хотя бы, «Gunstar Heroes» («Видео-Асс» Dendy® №13). На сей раз беда, похоже, обойдет Землю стороной, но вот группа тихих и скромных планет системы Иллис переживает последние часы мира. Один из их спутников-наблюдателей запеленговал присутствие врага всего лишь в 1,2 светового года. После проверки выяснилось, что это — Армада Смерти, зачем-то сметающая все на своем пути. Дальше все, как обычно: бесчисленный враг, которому никто не может дать отпор, и вы, только вы, один лишь вы, никто, кроме вас, и так далее. Спрашивается, вы что — иллисец? (Или иллисианин?). Чего вы лезете в эту заварушку? Так я за вас отвечу: этот злобный враг настолько туп, что грех не воспользоваться случаем и показать ему, какой вы храбрый, умный, решительный... (продолжите сами). Тем более, что вам не предлагается сражаться голыми руками. В арсенале беззащитных планет Иллиса, оказывается, есть «Акселей» — сверхмощный космический истребитель. Нашпигованный оружием, он настолько автоматизирован, что вам остается лишь вскочить в него, взлететь, лететь и стрелять, всем, что есть, во все, что есть. И так следует поступать все шесть этапов. А если эта задача покажется вам слишком легкой, то есть два варианта: увеличить уровень сложности (их в игре три) или бросить эту игру (лучше не в стену, а младшему брату) и поискать что-нибудь более соответствующее вашим выдающимся интеллектуальным способностям.

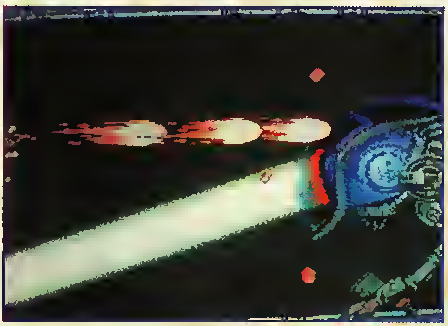
А вот ваш младший брат не будет разочарован. Лихая перестрелка, оружие, с которым, порой, не знаешь, что делать, потрясающие декорации — море удовольствия. Особенно по сравнению с разучиванием букв в детском саду.



Да, здесь ты пропал! Надо проделывать себе путь, ломая трубы. Ну, ничего, ломать — не строить. Справимся!



Замечательная трехмерная картинка! Любуйтесь, но не забывайте следить за приближением противника.



greatdragon.ru

Это не обязательно, но весь первый этап вы можете пропрыгать с шарика на шарик. Прицепитесь к веревочке шарика и перепрыгивайте на следующий. Вам попадутся и такие, благодаря которым вы подпрыгнете очень высоко. В конце этапа, при условии, что вы набрали нужное количество кружков, вы сможете расстрелять замки клеток и освободить своих собратьев.

Любимый спорт Cool Spot'а — лазать по веревкам. Этого добра хватает на втором этапе, но главная трудность в другом. На корабле полно морских ежей, крабов и других колющих и режущих продуктов моря. Опасайтесь их!

COOL SPOT

Если вы еще не знаете, кто такой Cool Spot, то скажем вам, что он оживший красный кружочек с этикетки бутылки весьма популярного напитка, именуемого «7UP», — герой игры, созданной фирмой Virgin. Малыш Cool Spot уже побывал в мире Мегадрайва™ (и мы вместе с ним в «Видео-Асс» Dendy® №13), а теперь его приключения повторяются на Супер Нинтендо™.

Этот самый кружочек отправляется на поиски своих приятелей, попавших в плен и томящихся в клетках. До клеток вы дойдете в конце этапа, причем вам необходимо набрать определенный процент красных кружков (это количество указано в начале этапа), чтобы освободить другого Cool Spot'а. Каждый этап представляет часть обычных, уже известных всем нам по Мегадрайву, декораций — пляж, палуба корабля, ящик с игрушками и т.д., и все это гигантских размеров из-за маленького роста Cool Spot'а. Как же такой малыш отважился пуститься в столь опасное путешествие? Этот вопрос могут задать лишь те, кто ранее не был знаком с нашим героем и кому не известно его подлинное имя: клевый парень! До-до, именно так переводится Cool Spot с американского жаргона английского языка. А кто, вдруг, не согласен с таким переводом, пусть сначала взглянет на этого удальца — громадные темные очки, плавки и... скорость! Клевый парень!

Те же, кто помнит версию этой игры для Мегадрайва™, тут же займется сравнением: кто лучше? Нам кажется, что в целом удачнее вариант Супер Нинтендо™. Было бы странно, если б вывод был иным — ведь версия Супер Нинтендо™ появилась позже, и фирма Virgin разработывала ее с учетом недостатков уже имевшегося варианта Ме-

greatdragon.ru

Если в этой игре индейцы ходят по головам, то поезда идут прямо, а ковбои метко стреляют из вертолетов. Будьте внимательны!

Оригинальная хореография Cool Spoil Crazy вперед и на полной скорости!

гадройво. Однако, диномичность, более присущая Мегодройву, но Супер Ниитеидо™ всв ровно не была достигнута. Зото Супер Ниитендо™ язял своими тродициоиными преимуществоми — более тоикой графикой, лучшим «оживлеиием» персоиожей. Кождый сом определит длв себв, кокое из этих кочеств вожнее, но в доииой игре скорость — это то, что просто иеобходимо «клеяому порию». Ведь помимо того, что ему противостовт миогочислеиные противиики, игра ведется но время. Что же косоется излюбленного оружия ношего героя — воздушного шорико но вереяочкв, который он бросает в своих врогов — то его по мощности иельзя зоиести в одии розрвд с блостероми и отомными миномн. Ток что — скорость и, еще роз, скорость. И но призовой этоп вы поподете, только если уложитесь во время и успеете ноброоть достаточиое количество кружков.

Вперед, ибо время ие ждет.

greatdragon.ru

Metal

...Антивещество, самый мощный источник энергии, было так же самым мощным оружием. С тех пор, как появилась возможность его дешевого и простого получения, страны всего мира начали производить новые средства массового уничтожения.

Маленький инцидент вызвал цепную реакцию, вследствие чего по всей Земле начали взрываться склады с новым оружием. Уцелели только военные подразделения Федерации, которые были подготовлены к такому обороту дела.

Было объявлено военное положение, президент Федерации взял Землю под свой контроль. Его единственными соперниками были колонии, затерянные далеко в космосе.

После провалившейся атаки федеральных войск на космическую станцию, колонии объединились и поставили общей целью свержение диктатора. Был построен огромный космический корабль, и целью его постройки была начавшаяся кампания по освобождению Земли. Как только корабль приблизился к Земле, колонисты напрягли зрение, пытаясь рассмотреть хоть что-то на мертвой планете. Целые континенты оказались под водой, а на поверхности было всего несколько жалких островков. С этого момента вы берете на себя командование силами колонистов, вы — их единственная надежда. Основная ваша сила — Морская Пехота (не то, что вы думаете) — тонны закаленной стали, компьютеры, оружие.

— Разговорчики в строю!!! Ишь, нюни распустили!!!

Если бы солдаты рыдали по очередной раздолбанной планете, у нас в колонии был бы свой Тихий океан. Итак, начальную информацию вы получили, теперь дам еще несколько советов и в бой! В каждой миссии вы можете воевать по-разному, менять тактику, но задачи любого этапа одинаковы:

— уничтожить Федеральные войска;

— уничтожить вражеские командные пункты;

— в каждой миссии у вас самих будет три командных пункта. Если их уничтожат, вы будете отстранены от командования.

Так, с задачей вы ознакомлены, теперь пора получить кое-какие навыки управления. Учтите, проверки не будет, ваш первый и последний экзамен — бой!

Джойстик:

* выбор построек;
* выбор места под застройку;
* управление Пехотой.

Кнопки «L» и «R»:

* в режиме атаки — посмотреть характеристику объекта.

Кнопка «START».

* начать игру;
* пауза.

Кнопка «A»:

* выбрать объект, который хотите построить;
* начать строительство.

Кнопка «B»:

* выбрать объект, который хотите построить;
* отменить выбор.

Кнопка «Y»:

* режим Морской Пехоты в автоматическом режиме атаки.

Ну, вы уже не похожи на ощипанных куриц (но и не орлы, где-то посередине, гуси, наверное). Теперь, когда вы ознакомлены с началами, пора приступать к действиям, у нас нет времени! Итак, чего вы ждете? Приглашения? Пошевеливайтесь!!! Для начала нужно разместить три командных пункта. Один из них желательно поставить на видном месте и обеспечить его слабой охраной. Вы выиграете немного времени, прежде чем соперник уничтожит его и займется непосредственно вами. Итак, К.П. расставлены, битва началась. С наблюдательного пункта на борту космического корабля вы видите часть острова, а сбоку монитора скромно примостилась всякая

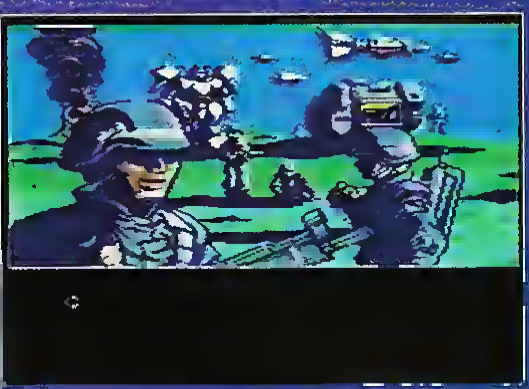
greatdragon.ru

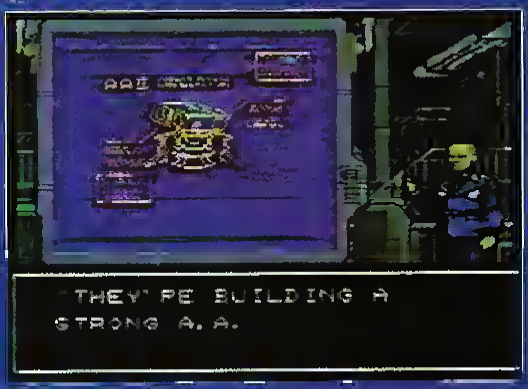
служебная информация, о которой мы сейчас и поведем задушевный разговор. Почти вся информация сосредоточена в левой части экрана (кроме ненужного счетчика времени). Под таинственной надписью WAR FUNDS (военный фонд) постоянно меняются какие-то цифры. Это, собственно говоря, самая важная информация (деньги, они и на остатках Земли деньги). За них вы сможете купить массу интересных вещей — от противопехотных мин до ракеты с ядерной боеголовкой (правда, эта штуковина чрезмерно дорогая, придется экономить на кино и мороженом). Все покупки вам нужно размещать только на свободной земле, и еще нужно время, чтобы они были построены.

АТАКА

Вы располагаете маленькой симпатичной армией, неплохо вооруженной техникой, но она работает не от воздуха (а вы как думали?). Чтобы атаковать врагов, нужна энергия (она показана под деньгами). Энергия, как и деньги, непрерывно растет. Для атаки выберите

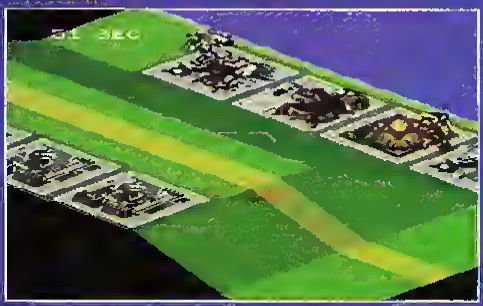
Marines

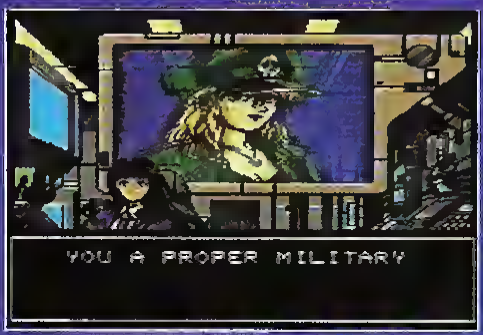




greatdragon.ru

табличку «АТТАСК» и нажмите «А». Появится карта вражеского острова, вам нужно будет выбрать объект, который хотите атаковать. Еще раз нажмите ту же кнопку (для тех, кто только что начал читать — кнопку «А») и выберите место, которое хотите сровнять с землей. За один раз максимально можно пустить четыре ракеты и отправить трех Морских Пехотинцев. После этого нажмите «В», выберите ОК и идите заказывать врагам похоронный марш





Теперь поговорим о тех вещах, которые можно построить.

НАПАДЕНИЕ

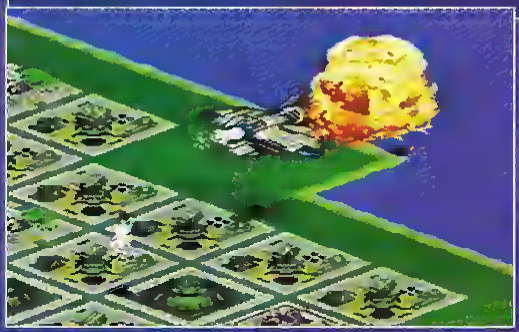
РАКЕТЫ — выполняют две функции — уничтожение и разведка (прошли те времена, когда в качестве разведчиков использовались люди в белых маскхалатах).

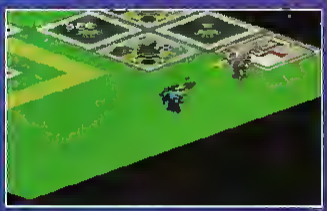
РАЗВЕДКА — во время полета ракета передает на командный пункт местоположение сил противника, замеченных по пути.

Уничтожение — **БА-БАХ** (в комментариях не нуждается)

МОРСКАЯ ПЕХОТА — весьма полезна для очистки большой территории

I.C.B.M. — О-о-о! За один раз может разнести весь остров, причем защититься невозможно, о чем я сильно пожалел в двадцатом уровне.





greatdragon.ru

ФАЛЬШИВАЯ ПОСТРОЙКА — можно замаскировать базу под милую деревеньку.

ЗАВОДЫ

БАНК — деньги увеличиваются быстрее (до сих пор не пойму, почему на крыше этого здания крутится заводной ключик).

НЕФТЕПЕРЕРАБАТЫВАЮЩИЙ ЗАВОД — энергия растет быстрее.

ФАБРИКА — объекты строятся и восстанавливаются быстрее.

ВЫРАВНИВАНИЕ — расчистка территории под застройку.

ПРОСТО ПОЛЕЗНЫЕ ШТУЧКИ

РЕЖИМ «КЛЕТОК» — позволяет лучше сориентироваться.

ИНФОРМАЦИЯ — позволяет посмотреть, чего вы понастроили.

УНИЧТОЖЕНИЕ — удаление постройки.

НАПАДЕНИЕ — про это вы уже знаете.

РАДИО — во время сражений вам будут надоедать командиры соперничающих армий, посылая вас бранными словами (это еще мягко сказано). Если вас это достало, можете его выключить.

«ПЕРЕСТРОЙКА» — делает ваши ракеты, пехоту и противовоздушную оборону мощнее.

ВООРУЖЕНИЕ МОРСКОЙ ПЕХОТЫ (деньги не тратит) — позволяет переделать оружие пехоты:
— NORMAL — вооружение среднее (лазер);
— AT-M M — против вражеской пехоты (скорострельная пушка);
— AT-POD — против ДОТов (пушка).

Ну что, вам еще не надоело читать, может сыграем?

Владимир Суслов

ЗАЩИТА

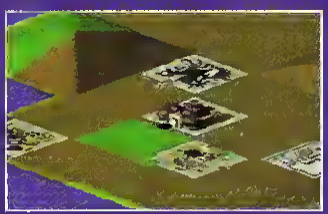
СИСТЕМА ПРОТИВОВОЗДУШНОЙ ОБОРОНЫ — сбивает вражеские ракеты и десантные самолеты.

ДОТ (долговременная огневая точка) — неподвижное укрепление, оснащенное скорострельной пушкой.

МИНЫ — полезны против вражеской пехоты.

РАДАР — повышает меткость стрельбы ракет противовоздушной обороны.

ФАЛЬШИВАЯ БАЗА — хороший способ обмануть врага, но не забывайте, что он тоже может их строить.



greatdragon.ru

«COMPUTER HALL»: просто о сложном

На вопрос «Что такое компьютер?» любой школьник ответит не задумываясь: «Компьютер — это машина, которая позволяет быстро производить сложные математические расчеты и играть в компьютерные игры» Правильно Но это еще не все Сегодня компьютер может писать музыку и рисовать мультфильмы, с его помощью можно позвонить по телефону, отправить электронное письмо, посмотреть видеофильм, послушать любимую рок-группу, а в недалеком будущем — смотреть телевизионные программы и строить фантастические параллельные миры И это еще не предел!

Десять против одного, что ваше первое знакомство с компьютером произошло именно за игрой К сожалению, многие в общении с ним так и не двинулись дальше «PUSH START» и «GAME OVER» А напрасно Потому что, если вы владеете компьютерной грамотой сегодня, это гарантирует вам приличную работу завтра Специалисты, общающиеся с компьютером «на ты» — всегда нарасхват — будь вы хоть слесарь, хоть профессор

И еще Если сравнить данные социологических опросов, то по «шкале интересов» станет заметно, что у детей компьютер как средство свободного времяпрепровождения скакнул с 7-го на 2-е место Во как! И в этом, без сомнения, есть заслуга телевизионной программы «Компьютер Холл» телекомпании «КЛАСС!» Ее ведущие Валерия Вихрова, Сергей Артюшкин и Александр Ходячий каждый второй и четвертый четверг месяца рассказывают обо всем, что связано с понятием «компьютер».

Как это происходит Прежде всего, в программе есть рубрика «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» Знаете ли вы, что игровые видеоприставки — это ни что иное, как компьютеры Только маленькие А картриджи и лазерные диски — устройства, на которых записаны компьютерные программы

В «Компьютер Холле» отдают предпочтение играм с трехмерной графикой для крутых приставок SEGA-CD, PANASONIC 3DO, SONY PLAYSTATION

Заведует этим делом Александр Ходячий — свой парень, из геймеров Между прочим, победитель одного из конкурсов на лучшее описание видеоигр, проводимых нашим журналом Саша не только рассказывает об истории игр и их создателях, но и вовлекает в игру нас самих Например, в одной из передач вы, вместе с Сашей, могли смонтировать клип известной рэп-команды «КРИСС КРОСС», а заодно узнать об истории рэпа как музыкального направления В каждой передаче Саша проводит викторину и разыгрывает для телезрителей одну из игрушек

От компьютерных забав вы переходите к изучению самого компьютера. В USER-CLUB'е («Клубе пользователей») вас ждет серьезный человек, студент физтеха — Сергей Артюшкин. Его любимое занятие — собирать и совершенствовать компьютеры Он готов помочь каждому, кто захочет собрать компьютер своими руками. Какой процессор выбрать, какой принтер, сканер, клавиатуру использовать для работы, какие программы установить — нет вопроса, на который Сергей бы не ответил И учтите Эта информация не только интересна, но и полезна в «материальном» плане — ведь компьютер, собранный с помощью Сергея по методу «сделай сам», может оказаться вдвое дешевле покупного

И, наконец, самые свежие компьютерные новости, с которыми вас знакомит Валерия Вихрова. Новые приставки и игры, компьютеры и программы, выставки и именитые гости В «Новостях» «Компьютер Холла» телезрители встречались с создателем «Тетриса» Алексеем Пажитновым, авторами игр из «MADDOX GAMES», «НИКИТЫ», «ELECTRONIC ARTS», познакомились с виртуальными мирами Георгия Пачикова, узнали об антивирусах доктора Касперского, процессорах «INTEL», морозостойких ноутбуках «DELL», о компьютерной музыке Хорхе Кампоса и Макса Мэтьюса. А сколько всего еще впереди!

Так что, уважаемые школьники-телезрители, по четвергам, после уроков, торопитесь домой В 16.40 включайте 1 канал (ОРТ), и если услышите слова «Добро пожаловать в «Компьютер Холл», значит, вы попали по адресу. Если же у вас есть что сказать ведущим (может быть, вы написали компьютерную программу или сценарий), пишите, не стесняйтесь Вам ответят!

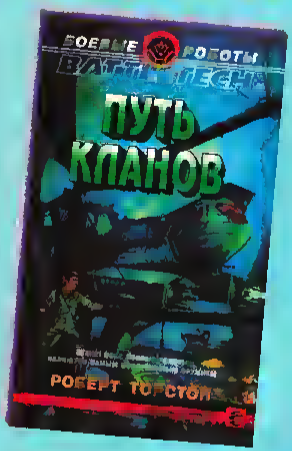
Наталья Полетаева

От редакции.

Журнал «Великий Э» горячо поздравляет всех ведущих телепрограммы «КОМПЬЮТЕР ХОЛЛ», режиссера Владимира Зорина, ассистента Соню Выборнову с Днем рождения! Ведь в сентябре передаче исполнился ровно год

НОВОСТИ НОВИНКИ

«БОЕВЫЕ РОБОТЫ» издательства «АРМАДА» и... обещанный сюрприз!



Наступает момент, когда глаза отказываются воспринимать происходящее на экране, а пальцы путают кнопки джойстика — усталость овладевает вами даже при самой захватывающей, самой фантастической игре. Возьмите тайм-аут, порадуйте своих родных и близких — отдохните от приставки или компьютера — у вас появилась новая возможность!

НОВАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ — ЧТО ЭТО ТАКОЕ?

Это новая серия книг «Боевые роботы» (Battletech) американской корпорации «FASA», которую издательство «Армада» подготовило к печати для вас!

«БОЕВЫЕ РОБОТЫ» — ЭТО ИНТЕРЕСНО?

Да, это супер интересно! Это космические войны и сражения на супермощных боевых машинах в 31 веке, почти как в любимых вами видеоиграх, но только с захватывающими подробными техническими характеристиками, схемами и чертежами боевых супермощных роботов, описаниями технологии боя, стратегии победы —целый новый мир для вас!

ПОЧЕМУ ЭТИ КНИГИ СТОИТ ЧИТАТЬ?

Потому что «Боевые роботы» — это не просто возможность окунуться в головокружительные события далекого будущего, но и еще шанс продолжить игру с Судьбой и испытать благосклонность звезд. ВЫ МОЖЕТЕ СТАТЬ УЧАСТНИКОМ ИГРЫ BATTLETECH-ПРИЗ, которую издательство «Армада» и журнал «Великий D» проводят для своих читателей.

КАК СТАТЬ УЧАСТНИКОМ ИГРЫ?

Покупайте любую книжку серии «Боевые роботы», вырезайте из нее кулон и отправляйте в адрес издательства «Армада» — вы участник игры. Конечно, лучше, если купонов будет больше — шанс выиграть приз увеличится. Каждому купону дается номер, под которым он один раз будет участвовать в розыгрыше призов независимо от времени отправки письма. Розыгрыши будут проводиться четыре раза в год, а их итоги сообщаться в журнале «Великий D». Счастливчикам мы сообщим о выигрыше немедленно. Храните бережно ваши книги — они вам пригодятся в случае выигрыша для получения приза.

А КАКИЕ БУДУТ РАЗЫГРЫВАТЬСЯ ПРИЗЫ?

Предлагается множество разнообразных призов для оборудования кабины вашего домашнего звездолета: серии книг, аудио и видеокассеты, картриджи для игровых приставок, наушники, плееры, приставки «Junior» и «Classic», а чтобы вы ощутили бесконечность Вселенной в пространстве и времени — 16-битные игровые системы «Super Nintendo$_{TM}$»! Первый розыгрыш тиража состоится в январе 1996 года.

Покупайте книги!
Получайте удовольствие от чтения!
Присылайте ваши купоны!
Выигрывайте ваши призы!

ПРЕДСТАВЛЯЕМ ПЕРВЫЕ КНИГИ СЕРИИ.

Роберт Торстон. ПУТЬ КЛАНОВ
Главный герой романа Эйден Прайд вместе со своими генетическими братьями и сестрами попадает на обучение в военный лагерь. Цель — стать Воином — помогает ему преодолеть и дедовщину, и физические лишения. Чего не удалось добиться от Эйдена его учителям, так это выбить из него человека, превратив в бездушный придаток робота-монстра, водителями которых становились Воины.
Из-за своей человечности Эйден не смог сдать экзамен. Результат — позор, перевод в низшую касту.
Роберт Торстон. ПУТЬ ВОИНА
Эйден Прайд, чтобы вернуться в касту Воинов, готов на все. Это ему удалось, но какой ценой? Десятки кровопролитных боев, жестоких поединков — но цель достигнута. Он — победитель.
Роберт Торстон. КЛАН КРЕЧЕТА
Эйден начинает осознавать, что законы, которые он защищает, негуманны и бесчеловечны. Но пока жив, он надеется на лучшую добрую жизнь.

greatdragon.ru

КРОССВОРД

Составлен призером третьего конкурса Алексеем Тарасовым (г.Москва)

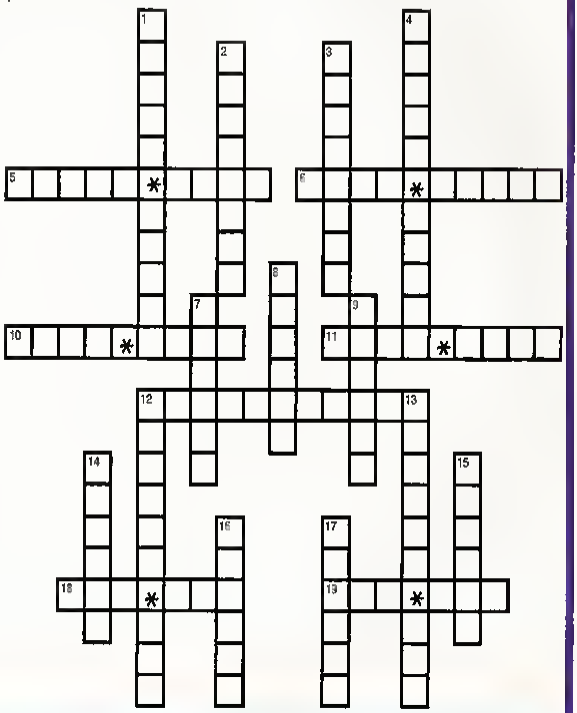
Все ответы — на английском языке. Знак «*» обозначает пробел между словами.

ПО ГОРИЗОНТАЛИ

5. Суперагент, неизменно побеждающий в фильмах и в играх на приставках. Хотя в 8-битном формате выглядит мелковатым.
6. Вы — командир боевого космического корабля и должны уничтожить все на своем пути. На протяжении всей игры применяется метод изображения «вид сверху».
10. Популярная игра про кролика, реализованная во многих вариантах на всех типах 8 и 16-битных приставок.
11. Эта игра сделана по мотивам мультфильма, шедшего у нас почти целый год. В ней вы управляете самолетом, но не подумайте, что эта игра — авиасимулятор.
12. Земноводные продолжают захватывать мир компьютерных игр. Вот и в этой игре вам предстоит, управляя амфибией, пройти 7 этапов сражений и приключений.
18. Классическая компьютерная игра. Чтобы пройти ее этапы, вы должны собрать (съесть) все точки на игровом поле.
19. Один из лучших имитаторов полета на 8-битной приставке.

ПО ВЕРТИКАЛИ

1. Игра, главный герой которой — американский спецназовец — должен пройти 6 этапов и уничтожить вражеское супероружие. А вооружен-то он лишь ножом, и только иногда ему на время достается базука.
2. Игра абстрактно-спортивного характера, в которой вы ловите и отбиваете мячик, пробивающий препятствия.
3. Ну очень боевая игра! Даже ее название происходит от одного из видов восточных единоборств.
4. Крутой Арнольдо-подобный дядька предвещает хороший боевик. Только его оружие не пулемет, а бумеранг.
7. Боевик производства фирмы «Конами», суперхит. Не знать эту игру вы просто не можете.
8. Название, которое дали американцы европейскому футболу.
9. Одна из двух очень похожих игр с очень похожими названиями.
12. Любимое занятие героя этой игры — ставить и взрывать бомбы. Но и сам он может подорваться на одном из зарядов.
13. Ох, уж эти супермены! Одни любят летать, другие ползать по стенам, а персонаж этой игры любит вить паутину.
14. И опять главный персонаж — супермен. На этот раз он принял образ летающего млекопитающего.
15. Играя в эту игру, вы становитесь участником забавных конкурсов в разных жанрах циркового искусства.
16. Неплохая реализация популярной спортивной игры. Кстати, как сделать ее в виде простейшей программы на компьютере, в нескольких номерах журнала объясняла любимая ассистентка Великого Дракона Зеленая Ящерица.
17. Невероятно популярная игра, хотя в ней нет никакого сюжета. Отечественное изобретение, между прочим.



ВНИМАНИЮ РАЗРАБОТЧИКОВ И ПОСТАВЩИКОВ ИГР И ИГРУШЕК, а также иных товаров детского и молодежного спроса!

Если Вы хотите, чтобы информация о Вашей продукции попала на страницы нашего журнала, звоните в Издательский дом «Видео-Асс» по тел. 118-89-55 или 118-89-47.

greatdragon.ru

Nestlé

Nesquik

НЕСКВИК - НАПИТОК ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫЙ, ШОКОЛАДНЫЙ И ПИТАТЕЛЬНЫЙ.

Друзья! Нарисуйте Кролика Квика
Весёлый портрет,
С этикеткой от банки Несквик
Положите в конверт.

Лучших художников ждут рюкзаки!
И... наш совет:
Пейте Нескалк -
Вкуснее напитка нет!

Пишите до 30 октября по адресу: Москва 119607, Шаболовка, 37,
ГАМ-ГАМ НОВОСТИ. Дж. Квики.
Укажите дату своего рождения, адрес и телефон.

ВЫИГРАЙ РЮКЗАК

greatdragon.ru

Автор комикса – Софорбеков Артем, Москва

greatdragon.ru

EARTHWORM JIM

Смотрите-ка! Он еще дышит, жив еще, этот розовый червяк, рискнувший пуститься в путешествие по большому, опасному и... забавному миру. С кнутом и пистолетом в членистоногих руках он покорил пространство от свалки мусора до Млечного пути, завоевал ад, скотный двор и нашу любовь. Теперь он дозрел до новых подвигов (и мы вместе с ним) и отправляется бегать, летать и телепортироваться дальше. Он вновь демонстрирует свои лучшие качества —ловкость, храбрость и чувство юмора, которое не теряет, даже оказавшись в огромном желудке.

Отвага Джима произвела неизгладимое впечатление на наших читателей

«Когда я вижу, как курица заглатывает червяка, я всегда ей говорю: «Как тебе повезло, что его зовут не Джим, а по-другому»,

Алексей Матвеев, пос. Мотыгино, Красноярский край.

«Недавно я видел заграничный мультфильм, в котором главный герой обзывает громадного удава «жалким червяком». А зря, вдруг удав поиграет в «Джима» и станет на него похож»

Сергей Трофимов, г.Москва.

«Я знаю, почему Джим такой храбрый. Потому что знает, что если его разрезать на десять кусочков, каждый из них вырастет в нового Джима. А кому это понравится?»

Сергей Привалов, г.Волгоград.

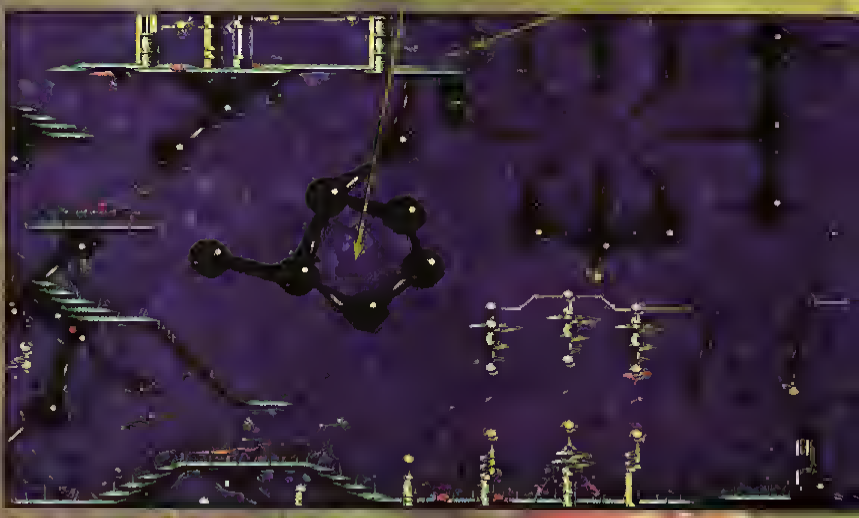
www.greatdragon.ru

ЛАБОРАТОРИЯ ПРОФЕССОРА

На этом этапе вам несколько раз придется встречаться с профессором, обезьяньими мозгами, которые создали комбинезон, в котором вы сейчас носитесь. Этот этап проверит наличие у вас акробатических способностей, умения метко стрелять по мишеням и многое другое. В некоторых местах этапа вам придется расстаться со своим любимым комбинезоном, и сможете ли вы снова в него облачиться, будет зависеть только от вас.

Используйте эти шары, чтобы добраться до крюков, расположенных выше, и по ним переберитесь на верхнюю платформу. А уж с нее...

Небольшая боевая прогулка в этой клетке неизбежна, и поэтому советую заранее впрок запастись патронами

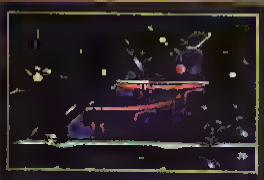


Чтобы пройти отрезок пути под этой веревкой, вы должны постоянно постреливать по этому умнику с обезьяньими мозгами

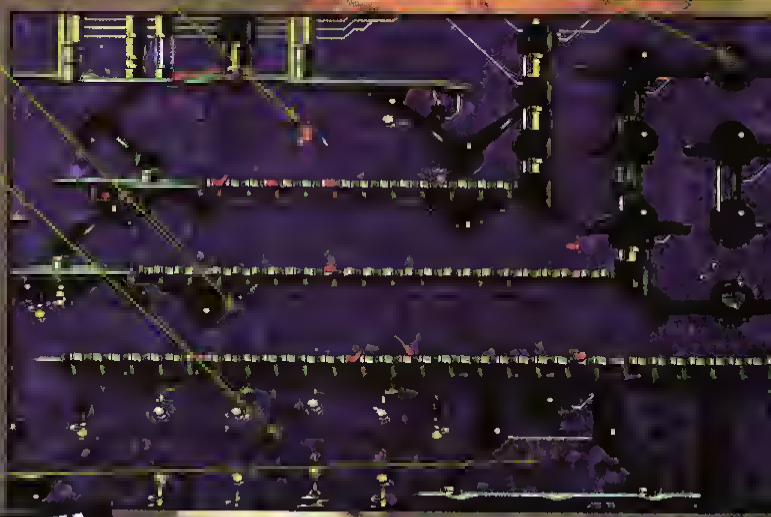
Эти шары будут насылать на вас дьявольские глазa. Лучшим способом избавиться от них — несколькими ударами кнута уничтожить главный шар — производитель

Ударив несколько раз кнутом по этому колесу, вы сможете раздобыть немало призов, но в какой-то момент вместо призов как тараканы полезут малоприятные чудовища

Переход по этому канату особо сложен, так как вам всеми силами нужно стараться избежать удара электрического тока, иначе потеряете жизнь



Чтобы победить эту курицу — результат мичуринских экспериментов профессора по скрещиванию курицы с бочкой — вы должны сбрасывать на нее взрывчатые вещества посредством ударов кнутом по мишени на потолке. Цельтесь лучше. Взрыв должен прийтись на корпус курицы



МЕХАНИЧЕСКАЯ КУРИЦА

greatdragons.ru

Врежьте кнутом по этой мишени, чтобы включить эскалатор, находящийся в начале уровня. Воспользуйтесь черным шаром, чтобы добраться до платформы, но не оставайтесь на ней долго, пока вас не шарахнуло током

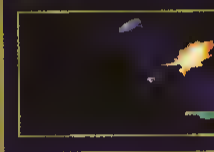
Как можно скорей расстреляйте профессора, пока он не успел до конца открыть зловещую дыру, из которой роем понесутся на вас глаза

Это ни что иное как телепортирующее устройство, которое перенесет вас в другую часть уровня

ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

Нажав на кнопку, вы переместитесь через шесть уровней и практически ничего не сможете увидеть. Тем не менее, у вас есть возможность получить несколько дополнительных жизней, которые будут вам очень полезны.

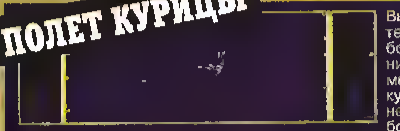
И не пробуйте бороться, это невозможно. Поворачивайте назад, и, как только вы окажетесь на достаточной высоте, перепрыгните через это ужасное создание и бегите на всех парах по направлению к выходу



Смело стреляйте во все красные глаза, которые встречаются на пути

Когда вы увидите эту дверь, бегите к ней как можно быстрее!

ПОЛЕТ КУРИЦЫ



Вы будете лететь в свободном падении вместе с механической курицей. Это не очень большое удовольствие, так как курица всеми силами пытается уничтожить вас, мечя ракеты и надевая вас на стенки с острыми шипами. Единственный способ освободиться от нее — стрелять без передышки, одновременно уворачиваясь от ее атак

greatdragon.ru

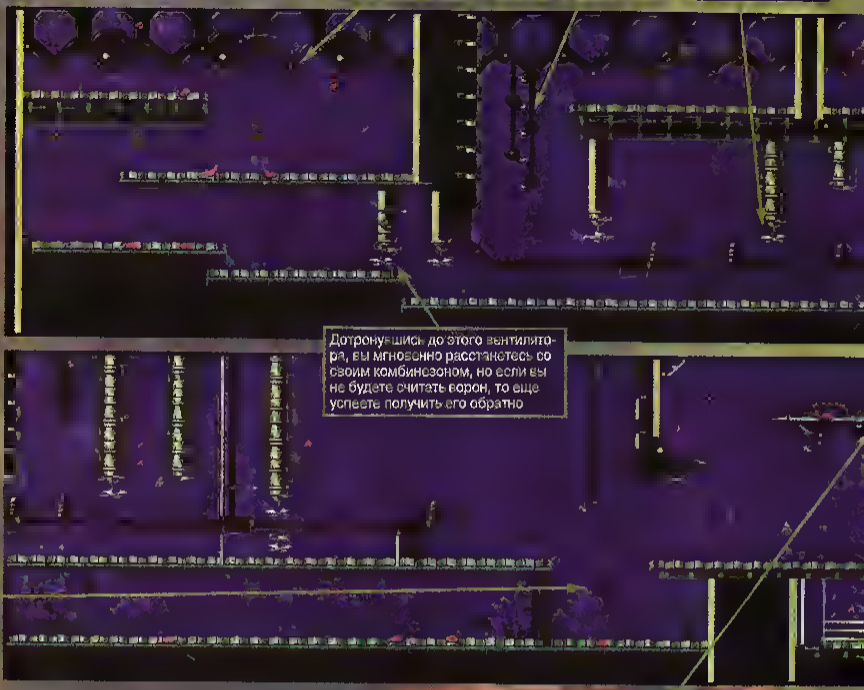
ГОЛЫЙ ЧЕРВЯК

Если вы хотите получить все эти призы, придется сходу исполнить великолепный прыжок, потому что второй попытки не будет

Этот переход будет достаточно сложным, но игра стоит свеч, потому что, достигнув платформы, вы сможете получить дополнительную жизнь

Когда вы будете возвращаться по этому переходу уже со своим комбинезоном, не идите слишком быстро, иначе вас зацепят вентиляторы

Зайдя в телепортатор, вы перенесетесь в другую часть лаборатории профессора, который решил всеми средствами уничтожить вас. Вы должны быть бдительны и собрать как можно больше призов до следующей телепортации, так как в будущем вам понадобится очень много сил.



Дотронувшись до этого вентилятора, вы мгновенно расстанетесь со своим комбинезоном, но если вы не будете считать ворон, то еще успеете получить его обратно

Постарайтесь не упасть в эту ямку и не потерять крючок, иначе придется возвращаться к началу транспортера

Чтобы зацепиться за этот крючок, спрыгните с платформы. Это легче сделать, чем пытаться до него дотянуться, будучи в подвешенном состоянии

ПРОГУЛКА СО ЩЕНКОМ

В прогулке с собакой нет в общем-то ничего особенного, но здесь вас будет ждать настоящий кошмар. Вы будете защищать своего щенка от всякого рода опасностей: от астероидов, от падения в ямы, от хищных растений, которые то и дело будут возникать на вашем пути. Вам придется подгонять своего любимца кнутом, чтобы он перепрыгивал через все эти препятствия. Если вы хоть на миг отвлечетесь, то перед вами вместо милого щеночка окажется кровожадный зверь.

Как можно реже "доверяйте" щенка. Пита щупальцам хищных растений лучше усмирите их парой выстрелов

Ага! Не послушались моего совета! Так получайте лишние дырки в своем комбинезоне

greatdragon.ru

Этот крючок позволит вам добраться до платформы, находящейся справа, где вы получите кучу дополнительных призов и энергию.

Здесь вы снова расстанетесь со своим комбинезоном. Воспользуйтесь этим, чтобы собрать максимальное количество призов

Соберите как можно больше призов перед тем, как подняться на верхние платформы

Не думайте, что, благодаря телепортирующему устройству, вы сможете выйти из уровня! Вы снова перенесетесь в лабораторию и опять будете мучиться

Будучи на такой платформе, вы сможете легко разобраться с Питом, но все-таки не очень стройте из себя крутого!

Когда Пит будет подвешен на этом крюке, вы будете более свободны в движениях и сможете расправиться с этим подобием машины.

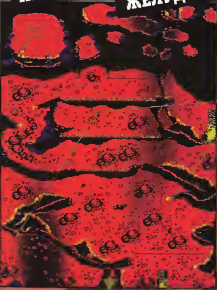
Вам часто придется сталкиваться с астероидными дождями. Если вы не хотите, чтобы некоторые из них свалились вам на голову, не прекращайте стрелять

Вы частенько будете сталкиваться с инопланетянами. Советую разобраться с ними как можно скорей, иначе они разберутся с нами

Когда вы увидите два плаката, вы можете разрешить Питу спокойно отправиться в свою конуру или ударить его кнутом и заставить продолжать путь. Тех смельчаков, которые выберут второе, ждут самые сложные испытания... и куча призов.

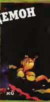
greendragon

ПРОГУЛКА ПО ЖЕЛУДКУ



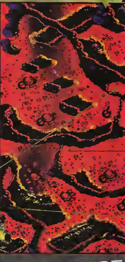
ЖУТКИЙ ДЕМОН

Этот босс, в отличие от других, может вас достать до самой печенки одной только своей суетливостью. А его кислотная рыгучесть окончательно добьет вас. Метод борьбы с ним: станьте еще более суетливым и надоедливым.



Чтобы получить это оружие, прыгните резко влево и воспользуйтесь крючком.

Чтобы зацепиться за эту платформу, сделайте большой прыжок и приземлитесь как вертолет.



Этот уровень есть только на МЕГАДРАЙВ. Вам придется пробираться по огромному кишечнику и встречаться со всякими странными созданиями, у которых на вас явно вырос зуб. Вам нужно использовать различные кишки для того, чтобы выбраться на верх этого гигантского желудка и преодолевать переходы, усеянные острыми шипами. Постарайтесь сохранить себя в хорошей форме для встречи с боссом этого уровня, так как он уж о-очень нервный.

Хотите получить эту жизнь? Тогда идите вправо, затем спуститесь и пройдите под платформой.

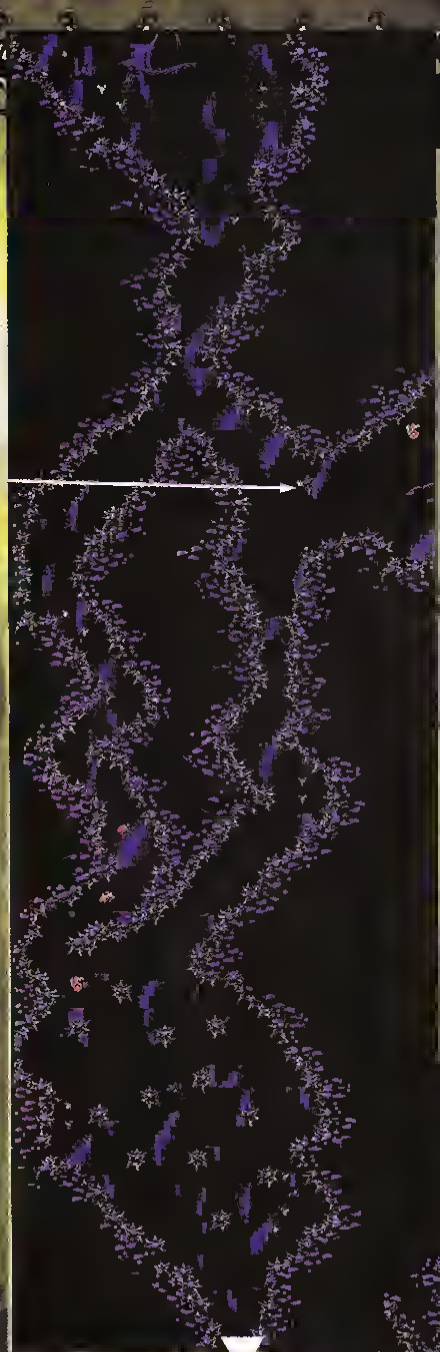
Отделаться от этого не проблема, но ни в коем случае не соприкасайтесь со спускающимися на огромной скорости шарами.

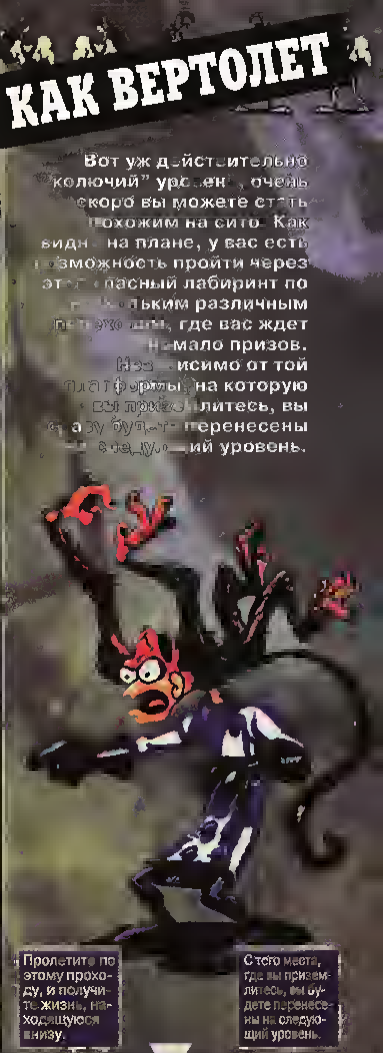
Вой[illegible] эту трубу, вас тут [illegible] толкнет наверх, и в[illegible] наверх [illegible]

КАК ВЕРТОЛЕТ

Вот уж действительно "колючий" уровень, очень скоро вы можете стать похожим на сито. Как видно на плане, у вас есть возможность пройти через этот опасный лабиринт по нескольким различным путям, где вас ждет немало призов. Независимо от той платформы, на которую вы приземлитесь, вы сразу будете перенесены на следующий уровень.

Если у вас небольшой напряг с жизнями, этот крюк немного разрешит ваши проблемы





Пролетите по этому проходу, и получите жизнь, находящуюся внизу.

С этого места, где вы приземлитесь, вы будете перенесены на следующий уровень.

СРЕДИ ПЧЕЛ

Держитесь подальше от этих ульев, иначе их обитатели проделают в вас лишнюю пару сотен дырок

Чтобы получить это оружие, воспользуйтесь нижним крючком

Для того, чтобы взобраться на эту платформу, нужно воспользоваться двумя крючками, находящимися справа от вас

Слава тебе! Наконец-то добрались до конца. Но не прыгайте от радости, а то нечаянно сядете своим задом в самую кучу колючек, и тогда вам никакой комбинезон не поможет. Вот несколько полезных советов к этому этапу: 1) не гоняйтесь за призами, берите лишь те, которые можно взять, не подвергая себя опасности; 2) прежде, чем куда-то залезть, хорошо исследуйте это место, иначе из вас могут сделать двух Джимон; 3) финальный босс состоит из двух частей — приберегите побольше сил для борьбы с его второй частью.

Этот проход довольно опасен, так как вам придется уничтожить целый рой пчел, как можно быстрее, и заняться жуком-долгоносиком, который спрятался за углом. Чтобы расправиться с этим жуком, вы должны ударить его кнутом

Чтобы получить оружие, вам придется ненадолго оторваться от сталактитов, а по том снова за них ухватиться

Ваше мужество будет вознаграждено этим энергетическим шариком!

Перебраться через эту груду шипов вам помогут хороший прыжок и умение парить

Во время подъема желательно ударом кнута освободиться от жуков-долгоносиков, пока они не перекусили вас пополам!

КОРОЛЕВА ПЧЕЛ

Часть 1

Вы должны отразить нападение ударами кнута или выстрелами из плазменного пистолета. Обратите внимание на платформы, которые проходят у вас под ногами, иногда они бывают усеяны шипами

Устраивайтесь на платформе, которая вращается вокруг королевы роя, поудобнее, и постарайтесь расстрелять королеву раньше, чем она начнет свою атаку, иначе вам придется плакать горючими слезами

Часть 2

greatdragon.ru

Внимание! Здесь вы должны приложить максимум усилий и во что бы то ни стало зацепиться за этот крюк. Второй попытки не будет!

SUPER NINTENDO™

Если вы хотите запросто пройти все уровни, наберите следующую комбинацию кнопок: A,B,X,A, затем A и X одновременно, B и X одновременно, опять B и X одновременно и A и X одновременно.

B. Boss НЕТ ПРОБЛЕМ!!!

Вы уж извините меня за то, что я так много пишу вам писем. Просто я не хочу, чтобы исчез такой интересный журнал.

Алексей Евтушенко
г.Москва

MegaDrive™

Дополнительная жизнь.
Поставьте игру на паузу, затем нажмите джойстик вверх и B одновременно, затем наберите B,A,C,A,A,A,A. Раздастся звуковой сигнал. Уберите паузу, и вы увидите, что счетчик жизней увеличился на единицу. Этот прием можно повторять в любой момент и столько раз, сколько понадобится.

Дополнительные патроны
Если у вас кончились патроны, поставьте игру на паузу и нажмите последовательность кнопок A,B,B,B,C,A,C,C,"Start". Вы можете получить 1000 патронов.

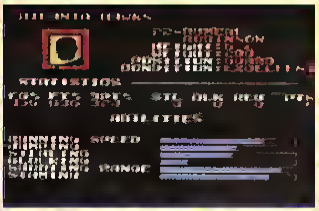
Получите плазменный пистолет, поставьте игру на паузу и нажмите одновременно джойстик вниз и кнопку C, а затем A,B,C,A,B,C,A,C,"Start". Вы получите девять дополнительных плазменных зарядов.

greatdragon.ru

TECMO SUPER NBA

Самый простой человек, желательно знающий немного латинских букв, может почерпнуть из названия этой игры маленькую, но довольно полезную для себя информацию. Чтобы прочитать эту надпись, вундеркиндом быть не надо, надо быть хотя бы обыкновенным "гомосапиенсом", человеком то есть. Ну, а если вы все-таки не нашли в себе таких способностей и не набрали для этого нужного количества знаний, короче, если слабо вам прочитать и все тут, то я, так и быть, переведу вам эту надпись. Хотя для тех, кто так и не смог ее прочитать, перевод ее будет также бессмысленен. Итак, момент года, эта надпись переводится как.. да-да, многие уже догадались, СУПЕР НБА БАСКЕТБОЛ разработки фирмы Tecmo. Для тех, кто до сих пор не может понять, что же это на самом деле такое, поясню: это такая игра с мячиком, вроде нашего футбола, только мячик вы бьете не ногами, а руками, и не катите его, как в футболе, а постоянно лупите его об пол, да так, чтобы он смог отскочить от пола и снова попасться вам под руку. Смысл игры прост — надо забросить мячик, который вы гоняете по полю до посинения, в кольцо противника, то есть в такой кружочек с дырочкой, который находится на щите, который, в свою очередь, находится достаточно высоко, на столбе, а столб нвходится на другом конце площадки. бррррррр, как это все сложно, не правда ли? Но, тем не менее, продолжим. На этом кольце натянута сеточка, не от мух и не от комаров, для того, чтобы, когда мячик ненароком или нароком попадет в это колечко, всем было видно, что он туда действительно попал. А заметить это можно как раз по болтающейся после попадания мяча в кольцо сеточке. И основной фокус заключается в том, что эта сеточка с огромной дырочкой. Вы, конечно, спросите, а для чего же этой и так достаточно дырявой сеточке еще одна большая "дырочка", а я, в свою очередь, отвечу: эта большая дырочка нужна для того, чтобы после попадания мячика в колечко, очень длинные дяденьки не выковыривали бы оттуда полдня мячик, при этом ругаясь очень громко и невоспитанно, а подобрали бы его с полв под кольцом, которое находится на щите, который находится на столбе - ну и так далее.

А сейчас немного поговорим о тех, кто играет в эту. Итак, как я уже раньше оговорился, в эту игру играют дяденьки, огромные американские дяди степы, у которых рост свмое малое 1 м 95 см и выше. И все эти дяденьки такие бугаи, что при забивании мяча в кольцо сбивают или разбивают щит на столбе. Всем известный пример такого дяди— Шакил О'Нил.



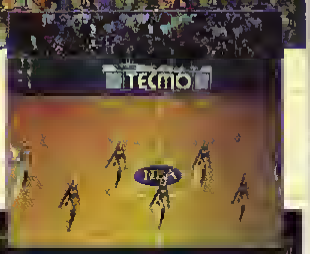
Ну, вот я и ввел в курс дела особо одаренных людей, теперь, с вашего позволения, начну о самой игре. Итак, эта игра является дубликатом игры с таким же названием для 8-битных приставок. Ну, как вы сами понимаете, все-таки имеются небольшие отличия, и одним из них является более крутая графика и... Все, дорогие мои, больше эти две игры ничем не отличаются друг от друга. В обеих играх та же самая заставка, та же самая менюшка по выбору разных вариантов игр:

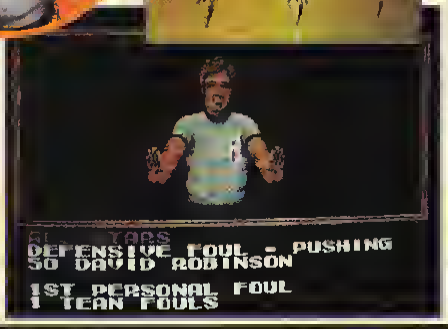
BASKETBALL

1) игра со звездами НБА;
2) сезонная игра;
3) игра двух клубов (команд, кому как нравится).

Также присутствуют подробные характеристики каждого игрока, меню с лучшими игроками, в которое входят опции, демонстрирующие вам лучших игроков по забиванию мячей из трехочковой зоны, лучших игроков по забиванию мячей из-под кольца, лучших по перехватам мячей и многое другое. Так что, если у вас есть пара Megadrive™ и Classic, или, скажем, Super Nintendo™ и Ken-Boy, то я вам посоветую купить ее 16-битный вариант, но, повторяю, здесь игра выигрывает лишь в гравфике. Ну, а владельцам только восьмибиток выбирать не приходится, но и расстраиваться не след.

B.Boss





Великий Дракон

(A.Dracula, г.Мытищи, Московская обл.)

Великий Дракон нашел секреты видеоигр и собирался уже отнести их в редакцию «Видео-Асс», как вдруг произошло непредвиденное. В дом (то есть, в пещеру) ударила молния, и из-за короткого замыкания все секреты исчезли из компьютера. Что же делать? Будь на месте Великого какой-нибудь обычный игрок, положение было бы безнадежным. Но Дракон принимает решение, которое только ему и под силу: самому перетранслироваться в цифровой код и отправиться в компьютер искать потерянные секреты.

Непогрешимому предстоит пройти несколько этапов, каждый из которых относится к какой-либо игре, находившейся в компьютере в момент исчезновения секретов. Это Super Mario, Contra Force, Chip & Dale, Battletoads, Double Dragon и Prince of Persia. Но мало дойти до конца этапа и победить его босса — под занавес Мудрейшему предстоит решить какую-нибудь головоломку. А если решение не будет найдено, лист с очередным секретом рассыплется в пух и прах.

Но вот все этапы пройдены, и перед Могучим встает последний враг — свихнувшийся от удара молнии мощный суперкомпьютер. Компьютер не желает делиться секретами мирным путем: он мечет искры-транзисторы, микросхемы и разъемы, да так, что титры с экрана разлетаются. От Улорнейшего потребуется не мало терпения, чтобы образумить взбесившийся искусственный интеллект.

Зато после победы читатели журнала «Великий D» вновь смогут спокойно изучать гениальности, таящиеся в рубрике «G.Dragon рекомендует».

Тесто

(Сергей Шаров, г.Южно-Сахалинск)

Далеко-далеко в старом замке доброго Волшебника произошел прикольный случай.

Волшебник не был бы добрым, если бы забыл поздравить своего друга и соседа, тоже волшебника, с наступающим Днем волшебства. Но Волшебник был очень занят, так как месил тесто для праздничного пирога, а потому решил послать к соседу поздравительное облачко, зарядив его для полета достаточной энергией. Облако должно было мягко опуститься на голову соседа и сообщить ему, что Волшебник помнит его и любит. Делать два дела одновременно не всегда удается хорошо даже волшебникам: одно неловкое движение — и энергия, предназначенная для облачка, рассыпалась и полала в тесто и окружающие предметы. Тесто твердо запомнило наказ Волшебника передать поздравление и способ, каким это следует сделать, и начало прорыв в заданном направлении.

Тщетно Волшебник и ожившие столы, стулья, одежда и прочая домашняя утварь пытаются остановить тесто.

Поздравление будет передано — ведь тестом в этой игре управляете Вы!

Мульти-пульти

(Саймонт Бельмонт, г.Полярные Зори, Мурманская обл.)

В этой игре собралось вместе множество героев популярных мультфильмов.

Все начинается с того, что старухе Шапокляк и ее компании из вредности отравливают ушастого Чебурашку и прячут его на острове, на имеющем название.

Но без названия — еще не значит необитаемый. На острове оказался заяц из «Ну, погоди!» немедленно включившийся в борьбу за справедливость. Но где заяц, там и волк. И вот теперь Чебурашка с зайцем сидят запертые в чулане, а волк грозится поймать крокодила Гену и сделать из него портфель.

Первой на помощь попавшим в беду пускается обезьянка Анфиса. Ее задача — добыть план острова, чтобы определить, где же находится чулан с узниками. Шапокляк, которая за свою долгую злобную жизнь так и не научилась лазить по деревьям, главные ловушки расставила на земле. Для Анфисы это не помеха — на верхушке высокого дерева она находит план и передает его Гене.

Гена выбирает путь по реке — плыть ему, понятно, проще, чем ползать по лесным троликам. Да и в реке он самый сильный. Но вот река выходит к морю, а там акулы! Чем закончится поединок крокодила с акулой интересно, но неизвестно, поэтому Гена передает план прилетевшему на помощь Карлсону.

Карлсон — опытный мужик, он заранее запасся конфетами и тортами, которые служат ему оружием в борьбе с тучами жалящих пчел. Пчелы, все-таки, заставляют его приземлиться в месте, где Карлсона поджидает нанятая старухой троица — Трус, Балбес и Бывалый. Карлсон передает план коту Леопольду, а сам остается с разбойниками с целью накормить их сладостями до расстройства желудка.

А в это время Волк, почуяв недоброе, запрягает в телегу козу и, пообещав козе капусту, отправляется к Шапокляк, чтобы отдать ей ключ от чулана (от греха подальше). За ним в погоню устремляются бременские музыканты в повозке, запряженной ослом. Начинается незабываемая гонка на телегах по пересеченной местности.

Тем временем Леопольд по плану, найденному Анфисой, приближается к поляне, где расположен чулан. Ему препятствуют мыши, но Леопольд приводит в действие свое супероружие: галстук-бабочку, в который вмонтирована фотовспышка. Когда Леопольд со словами «Ребята, давайте жить дружно!» дергает за галстук, вспышка срабатывает, и ослепленные мышата падают как подкошенные.

И вот заветная поляна с чуланом. На ней уже собрались все освободители, включая бременских музыкантов с ключом. Нет только Карлсона, который обчелся конфетами в компании с разбойниками. Наш герой выскакивает сама Шапокляк, вытаскивая из-под юбки огромную рогатку со словами «Стой, стрелять буду!»

Ну, дальше дело за вами — и можете принимать поздравления.

greatdragon.ru

ФОНТАН ФАНТАЗИЙ

Шанс на спасение

(Андрей Ш., п. Тычик, Хабаровский р-н, Хабаровский край)

Главный герой игры — летчик ВВС США — следовал после выполнения задания на базу. Горючее было на исходе, и пилот принял решение лететь кратчайшим путем — через Бермудский треугольник, таинственное место, где бесследно исчезают люди, самолеты и корабли. Внезапно Эндрю (так зовут героя) теряет сознание, а когда приходит в себя, то видит, что оказался на какой-то свалке мусора. Самолетом и не пахнет, зато напротив сидит гуманоид, который раскрывает Эндрю тайну Бермудского треугольника. Оказывается пришельцы с другой планеты давно здесь обосновались и создали целый подводный город, используя части и детали захваченных кораблей и самолетов. Их экипажи живы, обращены в рабство и работают на пришельцев. Эта же участь ожидает и Эндрю, сообщил ему гуманоид. Он же советует Эндрю не бунтовать и не делать попыток выбраться на поверхность из-под огромной толщи воды.

Но Эндрю, выслушав все, в знак несогласия с предложением наносит гуманоиду мощный удар и завладевает найденным в его кармане пропуском, открывающим проход в различные помещения подводного города. Бродя по его коридорам и этажам, Эндрю встречается с пленными людьми и, постепенно, выясняет, что единственный шанс на спасение состоит в отыскании шахты лифта, идущей вдоль труб, по которым под воду закачивается с поверхности воздух. Организовав движение сопротивления среди заключенных и перебив кучу гуманоидов, Эндрю отыскивает-таки выход из этой подводной цивилизации. Попутно он (в последний момент, чтобы не навредить себе и спасаемым людям) разрушает силовую установку, которая защищает подводный город от колоссального давления массы воды.

Бермудский треугольник перестал быть таинственным

Восставший из «СЕГИ»

(сюжет создан фирмой «Иванов интерпрайз», г. Томск, 20 января 1995 года в 22 часа 17 минут и 48 секунд)

В один прекрасный, как всегда, день 2030 года на улицах Томска было тихо и пусто. Лишь воркование сидящих на ветвях голубей, да кромешный гул взрывов, автоматных очередей, писка, воя, смеха и других непонятных звуков нарушал ставшие привычными спокойствие и порядок.

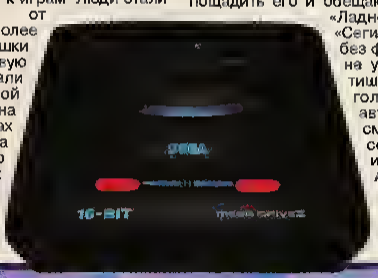
С тех пор, как крупнейшие производители приставок объединились, мир окончательно перевернулся. Дети и взрослые только и делали, что играли на 1048576-битных приставках под названием SOS, а в перерывах между играми читали ставший 65540-страничным Видео-Ассовский журнал электронных развлечений. Но однажды ночью на одной всеми забытой фабрике по сборке поддельных недоброкачественных приставок собралось несколько видеопиратов, решивших восстановить производство и погубить Землю, завалив ее фальшивыми приставками. Они вступили в сговор с инопланетянами, чтобы те сделали компьютерный вирус, который, будучи внедренным в приставку, оживляет все отрицательные персонажи игр. Но за это инопланетяне потребовали себе SOS и все новые выпуски «Видео-Асс».

Замыслы злодеев постепенно начали сбываться. Стоило кому-нибудь начать какой-нибудь бой-вик, как убийцы, монстры, вампиры, чудовища оживали и оказывались в комнате игрока. Но даже этот кошмар не остановил тягу к играм. Люди стали приспосабливаться, отказываться от «ужастиков» и переходить на более безобидные интеллектуальные игрушки. Однако вскоре агрессоры напустили новую чуму на приставки. Монстры начали перебегать из игры в игру (с особой легкостью они это проделывали на сборниках типа «500-in-1»), в шахматах стали оживать слоны и кони, а безобидные «крестики-нолики» просто отказывались работать. И вот тут, как пелось в известной рекламе конца XX века «Случилось страшно». Люди стали болеть ужасной болезнью — нехваткой видеоигр. Они прятались в подвалах заброшенных бомбоубежищах, бились в конвульсиях и сходили с ума. Отвыкшим от реальной борьбы за длительный период мирного игрового времени людям осталось надеяться только на чудо.

И оно пришло в лице главного дизайнера объединенной корпорации производителей игр. Найдя старую полузабытую приставку «Сега», по старости и по слабости не тронутую вирусом, он предложил своим коллегам-программистам вырастить в ней воина — борца с нечистью. Сначала программисты зашумели, дескать, это невозможно сделать, имея жалкий 16-битный процессор, но вспомнив, какие чудеса творили их предшественники всего на 8 битах, поднатужились — и вот он перед нами: восставший из «Сеги» герой, готовый раз и навсегда покончить со злодеями.

Вооруженный лазерным распылителем и парой дезактиваторов Восставший из «Сеги» шел по обломкам ранее цветущего города, и ни один из монстров не мог укрыться от его распылителя. Испуганный до полусмерти компьютерный вирус в панике бежал из фирменных приставок и, переселившись в пиратские подделки, заразил всех их производителей. После этого осталось лишь одно — прогнать инопланетных захватчиков.

Трансформировавшись в космический корабль, Восставший из «Сеги» отправился к базе инопланетян, по дороге замораживая всех, преграждавших ему путь. И вот перед ним ранее повелитель инопланетных монстров, а ныне замороженных сосулек, умоляющий Восставшего из «Сеги» пощадить его и обещающий восстановить все разрушения.



«Ладно, — соглашается Восставший из «Сеги», — восстанавливай, но чтоб у меня без фокусов, а то...» Через несколько дней на улицы Томска опустилась привычная тишина, нарушаемая лишь воркованием голубей, да гулом взрывов, треском автоматных очередей, писком, воем, смехом и другими обычными звуками, сопровождающими мирное течение игры.

А Восставший из «Сеги» стал народным героем, о котором многие поколения создавали игры и кинофильмы — и ни одной пиратской копии!

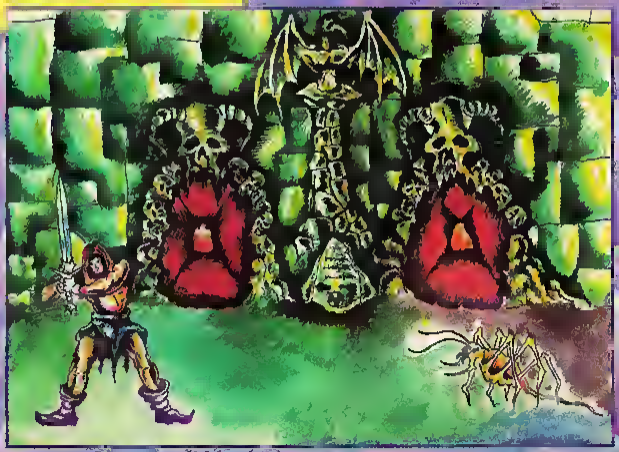
greatdragon.ru

ФОНТАН ФАНТАЗИЙ

Игулис

(Васо Доившвили, г.Тбилиси, респ. Грузия)

На протяжении столетий много раз короли посылали своих сыновей бороться с силами зла. Вот и король сказочной страны Игулис вынужден был послать своего сына принца Кейвора на борьбу с духом печали Мистифером. Это злой дух сделал вылазку из адской бездны, разрушил города, похитил из священных пещер магический круг и вновь скрылся в своем логове. Темный туман навис над сказочной страной. Принцу Кейвору нужно среди руин отыскать карту бездны и спуститься в нее. Там, в ужасных подземельях, принца ожидает множество препятствий, но он должен проникнуть в замок Мистифера, победить его и вернуть людям волшебный круг.



greatdragon.ru

В редакцию приходит множество читательских сюжетов типа нападения на Землю инопланетян, путешествий на машине времени и тому подобных. К сожалению, большинство из них не содержит оригинальных, на наш взгляд, идей ни в смысле сюжета, ни в плане построения игры. Везде земляне в панике, но тут находится герой, вооруженный тем-то, тем-то и тем-то, он бьет этих незадачливых инопланетян так-то и так-то, и... happy end. Конечно, если на эту тему появится интересное оригинальное описание, мы его обязательно опубликуем, а пока ограничимся тем, что в рамках рубрики «Фонтан фантазий» откроем уголок под названием «Брызги».

В нем мы будем печатать находки тех наших читателей, чей «фонтан» еще не забил в полную силу, но «брызги» фантазии уже долетают до редакции.

БРЫЗГИ ФОНТАНА

Вячеслав Подхватилов из г. Бронницы Московской области предлагает вступить в игру в роли банки из-под кока-колы и в этом облике схватиться с ожившими героями сосвиков «Street Fighter», «Mortal Kombat» и других. Причем, ваше оружие – струя газировки. Интересно, что из этого получится.

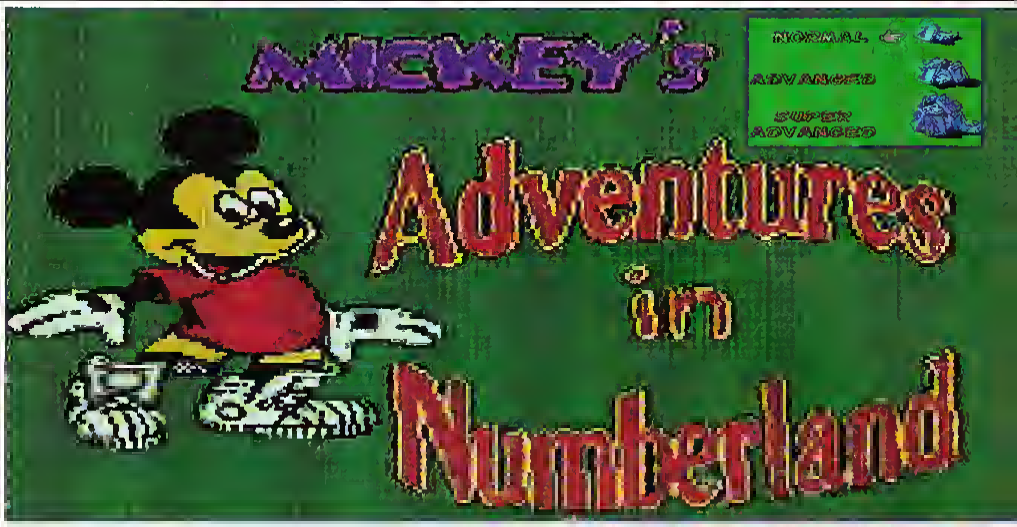
В рассказе «Виктория или люди-динозавры Бориса Чурбанова из Москвы на Землю одновременно прилетает около миллиона крутых парней-инопланетян. Благородные люди пытаются наладить с ними дружеский контакт, делясь самым ценным – жвачкой. Ауры, не помню.

В игре Ильи Чемова (г. Новомосковск, Тульская обл.) «Ночь демонов» главная героиня – монашка, стреляющая во встречных вампиров и демонов из пистолета «крещеной» водой.

Макаров Саша из Москвы придумал «резинового» полицейского, который может растягиваться на километры, растекаться в лужи жидкой резины и отбивать пули, как из рогатки.

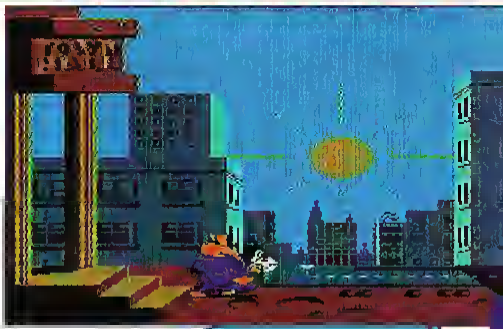
Лев Щепкин из дер. Павловское Московской области в своем сюжете «The Worlds» предлагает землянам при нападении инопланетян обратиться за помощью к потусторонним силам. И, надо же, в рассказе Левы эта помощь приходит!

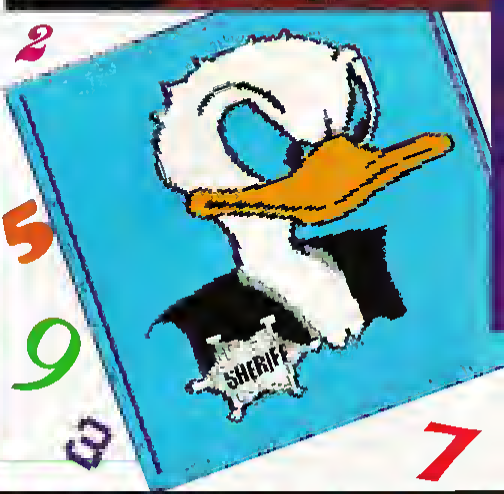
greatdragon.ru

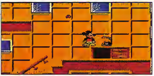


Страна букв осталась позади, пора приниматься за слова. Однако, хоть в английском языке букв и меньше, чем в русском, слов там примерно столько же. Какие же выбрать? Разработчики решили одним махом поймать двух зайцев и на этот раз отправили Микки Мауса в Страну чисел учиться счету от 1 до 12 (в Англии вообще, почему-то, принято считать, что 12 круглее и удобнее, чем 10).

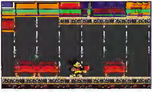
Коварный и жадный сосед Гуфи Пит средь бела дня украл из городской ратуши десять формочек для изготовления чисел. Украл, видать, не для личного пользования, а потому, что без них проще обсчитывать доверчивых покупателей. Тщательно изучив заставку игры, бдительный шериф Дональд Дак предъявил Питу обвинение в умышленной краже и потребовал добровольно раскаяться и вернуть похищенное. Однако, простоватый Дональд не на того напал! Злодей уже успел запрятать мешавшие ему формочки туда, откуда и сам не смог бы достать — в магические игровые автоматы, которые работают не от обычных жетонов, а от волшебных чисел из далекой Страны чисел. Да, шериф попал в незавидное положение, и в одиночку ему не справиться. Вся надежда на Микки, ведь у него, после путешествия в Страну букв, богатый опыт и солидный научный авторитет! А без этого в Стране чисел делать нечего.







Итак, жмите «Start», «A» или «Turbo A», и Микки отправится в экспедицию. Только сначала определитесь с уровнем сложности. На любом уровне, чтобы сыграть с волшебными автоматами, надо будет собрать 10 волшебных чисел, но, в



зависимости от выбранной сложности, схемы этапов и правила игры меняются.

«NORMAL» — враги бессмертны. Управление: джойстик вправо или влево — передвижение в выбранную сторону; «A» или «Turbo A» —прыжки; «Select» — досрочное прекращение поисков и выход на карту Страны чисел, при этом, этап будет считаться пройденным, а очередное волшебное число вы получите автоматически, «Start» —пауза. Побывать на каком-

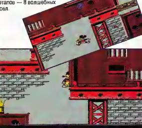
нибудь этапе второй раз здесь совершенно невозможно. Задания волшебных игровых автоматов — расставить числа по порядку или сосчитать предметы.

«ADVANCED» — Микки получает возможность расстреливать («B» и «Turbo B») любых врагов пузырями жевательной резинки, однако, боезапас не безграничен! «Select» — досрочный выход, но если вы нужное число еще не повстречали, игра не засчитает текущий этап и отложит его на потом. Все остальное управление такое же, как и на уровне «NORMAL». Задания волшебных игровых автоматов — расставлять или складывать числа.

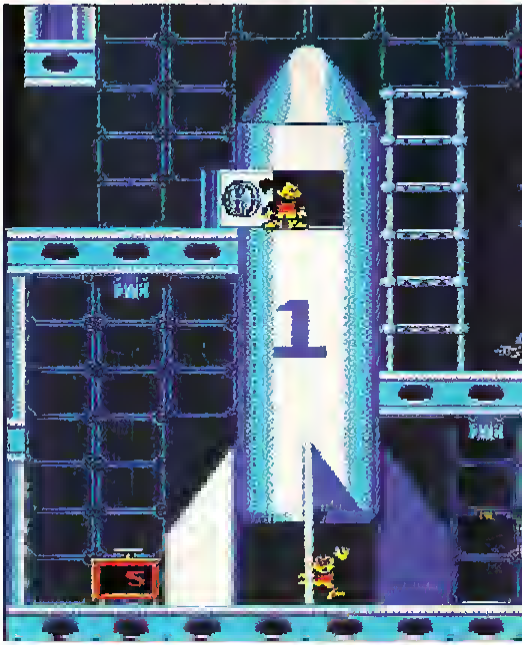
«SUPER ADVANCED» — на первых двух уровнях сложности Микки Маус не ведал смерти, а здесь перед каждым этапом он получает четыре сердечка. Количество сердечек уменьшается, когда вы натыкаетесь на противников. После «приятной» встречи с пятым противником Дональд предложит выбрать при помощи джойстика и кнопки «A», «Turbo A», «B» или «Turbo B» один из двух пунктов: «YES» —продолжить приключения, вернувшись к карте Страны чисел; «NO» — оставить Пита безнаказанно жульничать и дальше. «Select» — досрочный выход, этап не будет засчитан, даже если вы уже нашли волшебное число, причем само число будет куда-нибудь перепрятано. Все остальное управление такое же, как и на уровне «ADVANCED». Задания волшебных игровых автоматов — сложение и вычитание.

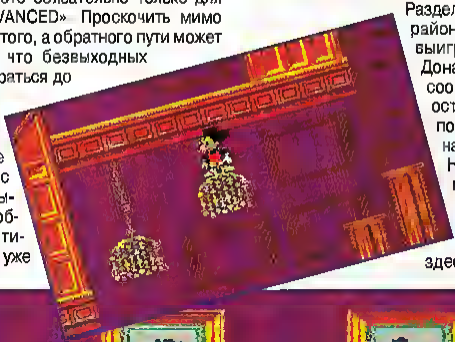
Выбрав уровень при помощи джойстика и кнопки «Start», «A» или «Turbo A», вы оказываетесь перед картой Страны чисел. Нажимая вверх, вниз, вправо и влево можно переводить Микки Мауса между городом («NUMBERLAND CITY», верхний поисковый район, здесь спрятаны числа 1 и 2), фабрикой («NUMBERLAND FACTORY», правый поисковый район, числа 3 и 4), космическим центром («NUMBERLAND SPACE CENTER», левый поисковый район, числа 5 и 6) и музеем («NUMBERLAND MUSEUM», нижний поисковый район, числа 7 и 8).

В каждом районе два этапа, 8 этапов — 8 волшебных чисел.

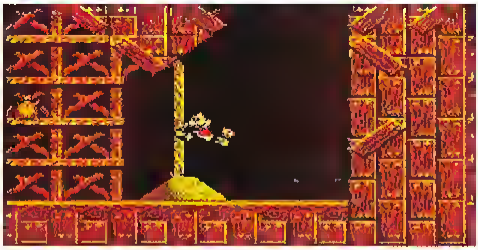


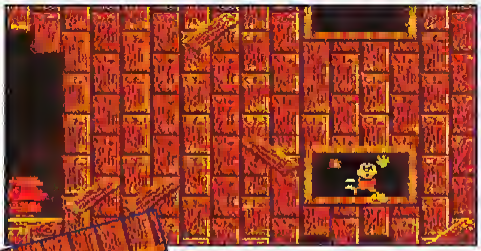
Выбрать поисковый район можно, подведя к нему своего героя и нажав «Start», «A» или «Turbo A». Если в выбранном районе пройдены еще не все этапы, вы получите задание найти очередное волшебное число, и Микки произнесет его название. Кроме волшебного числа в каждом этапе можно собрать звездочки (они появляются из ящиков, если на ящик спрыгнуть, пока он показывает то волшебное число, которое прячется на этом этапе), шарики жевательной резинки и сердечки. Во время прогулок по этапу в нижней части экрана видно разыскиваемое число (видать, чтоб не забыли, зачем сюда пришли), а также количество жвачек (для «ADVANCED» и «SUPER ADVANCED») и сердечек (для «SUPER ADVANCED»). Когда этап будет успешно пройден, Микки сообщит вам, сколько у него оказалось звездочек и жевательных резинок. Кроме этих приятных находок, там и сям валяются ненужные числа (должно быть, неволшебные), натыкаясь на которые герой разочарованно качает головой. В отличие от Страны букв, здесь путешествие по этапу заканчивается не сразу, как только вы подберете волшебное число, а только тогда, когда Микки подойдет к прозрачной открытой двери (не спутайте с лифтами!). В общем случае, чтобы пройти этап надо найти и волшебное число, и дверь, но это обязательно только для уровня сложности «SUPER ADVANCED». Проскочить мимо нужного числа здесь проще простого, а обратного пути может и не быть. Утешает лишь то, что безвыходных ситуаций (когда не можешь добраться до ведущей на выход открытой двери) здесь нет. В некоторых местах встречаются гладкие выступы стен, сквозь которые можно проходить в тайники с сердечками, там же иногда скрываются и волшебные числа. В общем, думайте и экспериментируйте. Зато, если нужное число уже найдено, можно расслабиться — рано или поздно вы обязательно набредете на открытую дверь.





Разделавшись с очередным поисковым районом, Микки относит обе выигранные у автоматов формочки Дональду, а тот, в свою очередь, сообщает, сколько формочек осталось еще собрать. Два последних волшебных числа 9 и 10 находятся в убежище Пита («PETE'S HIDEOUT»). Добраться до этого поискового района можно только, когда все остальные волшебные числа будут уже собраны. Как во всяком приличном убежище, здесь полно укромных закоулков,





потайных лазов и провалов. Однако, стоит лишь немного пообвыкнуться, и окажется, что и тут все преграды можно преодолеть.

Напоследок несколько рекомендаций:

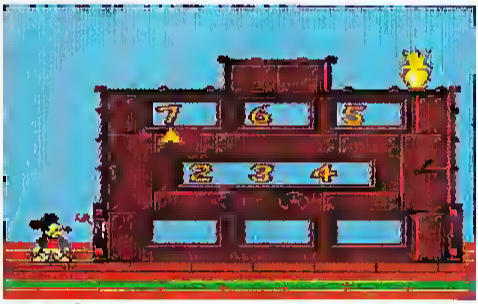
— волшебные числа могут, конечно, скрываться где угодно, но сперва лучше искать там, откуда есть дорога назад;

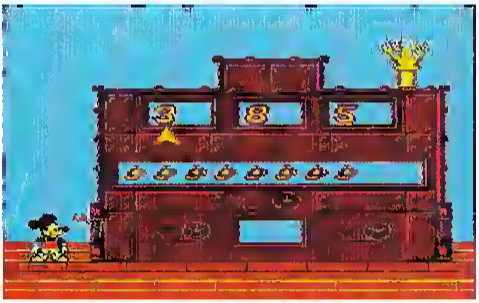
— в городе встречаются двустворчатые двери, это лифты. Чтобы попасть на другой этаж, достаточно просто подойти к этим дверям. Лифты работают в обе стороны;

— на фабрике некоторые тоннели заканчиваются провалами,

Когда Микки получит последнюю формочку, он пересчитает все числа от 1 до 10, а радостный шериф Дональд Дак сообщит, что уж теперь-то Пит крепко сел в лужу. Пришла пора возвращаться из экспедиции.

Если вам понравилась эта игра, не торопитесь выкладывать за нее свои карманные деньги. Лучше ненароком заманить в магазин родителей и задать продавцу пару наводящих вопросов (можно, заодно, и «Mickey's Safari In Letterland» поинтересоваться). После этого мечтательно вздохните, изобразите неуемную тягу к знаниям — в общем, действуйте по обстоятельствам. К сожалению, я больше не [illegible]



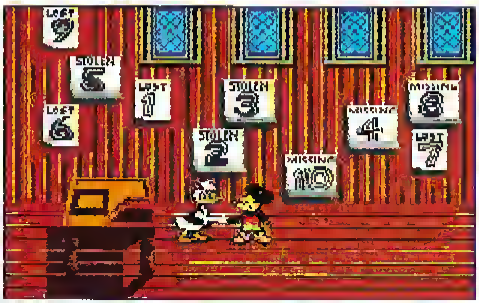


— в музее можно прыгать по люстрам, а иногда приходится пробираться, перепрыгивая с колонны на колонну;

— таблички «WET FLOOR» предупреждают, что в этом месте скользкий пол;

— мешки в убежище Пита используйте в качестве батутов.

изучение английского языка (а, может быть, заодно и арифметики) с правильным произношением целых слов. Но, может, Микки не оставит столь успешно начатую научную карьеру и еще не раз прогуляется в новые познавательные экспедиции.



greatdragon.ru

Хочу поблагодарить Леонида Захарова из Москвы за то, что он прислал в редакцию информацию об игре "Contra". Благодаря его совету, как приобрести кучу жизней, я наконец-то прошел эту игру.

Jordan г.Москва

greatdragon

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

8 бит

Legend of Kage
Если, плывя по речке, убить семерых водолазов, то вылетит сова, поймав которую получишь жизнь

А Крылова
пос МЭЗ Московская обл

Macross (Др назв **Robotec**)
Чтобы сделать супер выстрел, нажмите "Select". Это получается два раза в одной жизни.

Рафаэль Балмагамбетов
г Хабаровск

Adventure Island 3
Как найти скрытое яйцо? Нужно кидать топорик, и если он исчезнет, не долетев до земли, то в месте его исчезновения и находится скрытое яйцо.

Алексей Кравец г Москва

Altered Beast
Если на экране надпись CONTINUE, нажимая "Select", можно переставлять уровни

Лев г Нижневартовск

Life Farce
Можно сделать 29 жизней, нажав одновременно "A", "B", "Select" и "Start"

В.V.A и SNAP г Омск

1944
Из известного кода можно получить код на любой этап (миссию), меняя только первый символ

3 этап — E, 4 этап — L,
5 этап — S, 6 этап — Z,
7 этап — I, 8 этап — P,
9 этап — W, 10 этап — 3,
11 этап — A, 12 этап — H,
13 этап — U, 14 этап — 5,
15 этап — K, 16 этап — F,
17 этап — 1, 18 этап — 6,
19 этап — 8, 20 этап — D,
21 этап — M, 22 этап — R,
23 этап — T

Андрей Долгих,
г Барановичи
(респ Беларусь)

Batman Returns
В уровне 2-2, когда вы из кошек гарпуном выбиваете призы, попадается некий предмет (смахивающий на бутылочку с красной жидкостью — рсд), не прибавляющий вам ничего. Хочу пояснить его назначение. Когда вы дойдете до босса (женщина-кошка), между вами произойдет небольшой диалог. В это время нажмите вниз и "B", затем нажимайте "A" для завершения диалога. И тут Бэтмен метнет этот предмет в женщину-кошку и этим отнимет у нее половину энергии.

Beatle г Киров

Cross Fire
Если у вас нет оружия (одни кулаки), можно бросать гранаты, нажимая джойстик вверх и кнопку "B"

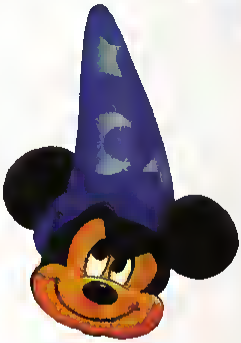
Александр Поляков г Москва

Disneyland (др назв **Adventures In the Magic Kindom**)
В подземелье на острове пиратов не поднимайтесь вверх по первой лестнице. Лучше пройдите до следующей, там наберете запас свечей, а потом взберетесь вверх.

Артем Коков
г Подольск
Московской обл

B-Wings
Несколько советов.
1. Пробивайте все виды заграждений, встречающихся на пути. Некоторые из них дают супероружие (три вида), а иногда даже звезду. Ни в коем случае не стреляйте по ней, а возьмите ее, тогда после появления на экране надписи SKIP (пропустить) вы перелетите на четыре (!) уровня вперед.
2. В этапах 1, 5, 9, 13, 17, 21, 25, 29 вам предоставляется возможность выбрать новое оружие, как в начале игры.
3. Каждые 10000 очков — жизнь.
4. Если во время игры вам встретится ромб с буквой в центре, стреляйте по нему, и буквы будут меняться. Каждая буква обозначает вид нанесенного оружия, начинающегося с этой буквы.

Арий Жанжаров г Сочи



Mickey Mouse 3
В этапе, где Микки гуляет по льду, в месте, где стоит огромный снеговик и вызывает снежинки, убейте снеговика и с левой стороны постреляйте в основание платформы. Образуется щель, войдя в которую Микки попадает в призовой этап. Там есть несколько клубничек и две жизни, одна из которых невидимая. Эта невидимая жизнь находится в конце призового этапа сверху справа от ямы, в которую надо прыгнуть, чтобы продолжить игру. Чтобы эту жизнь сделать видимой, в нее нужно пострелять шариками.

Алексей Тарасов
г Москва

Chip & Dale 2
На третьем этапе на корабле, если вы хотите пополнить запас жизней, сделайте следующее. В ящике для призов вы найдете теннисный мячик, бросьте его на шипы и, с его помощью перейдя на другую площадку, нажмите кнопку, которая находится на земле. Откроется секретный проход, где вы найдете жизнь.

Mr Scorpion г Москва

Flintstones 2. The Surprise of Dinasaur Peak
На четвертом уровне есть каменное колесо. Снимите его с тормоза, вскочите на него, и оно повезет вас вверх. А когда вы увидите вершину горы, прыгните с колеса вверх и попадете в BONUS-уровень.

Олег Козлов г Москва

Dragan Unit
Если хотите после окончания игры сыграть в нее повторно, не сбрасывайте игру (клавишей RESET), потому что в памяти сохранилось собранное вами оружие и энергия.

Александр Сизов г Чита

Fancy Billiard
Чтобы нанести удар по шару с нужной "закруткой", передвигайте "прицел" джойстиком, предварительно зажав кнопку "B".

Александр Трохин г Пермь

greatdragon.ru

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

8 бит

Prince of Persia
Если вы внезапно сорвались и падаете в провал в полу, срочно нажмите "A" или "B", тогда принц зацепится за край

Jordan, г. Москва

Formation Z
Джойстик вверх и кнопка "A" — трансформация в самолет, но учтите, что энергия для полета лежит на земле, и к ней надо идти пешком

Гамзат Шахбанов г. Москва

Green Beret
Жизнь дают не только за каждые 100000 очков, но и за каждый этап, пройденный без поражения

Виталий Симоненко г. Комсомольск-на-Амуре

Excitebike
Чтобы высоко подлететь на крутом трамплине, нажмите джойстик вниз. И не забывайте управлять гонщиком в полете, чтобы он, приземлившись, не упал

Вадим Басов г. Липецк

Highway Star
Во время гонки, нажимая джойстик вниз, вы можете выбирать звуковые эффекты

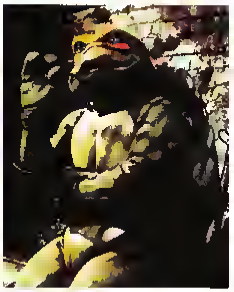
Super Dandy-Fighter п. Прохоровка Прохоровский р-н Белгородская обл.

James Bond
Код 888888 позволяет посмотреть титры и узнать имена разработчиков игры

Виталий Лучегов г. Улан-Удэ

Mighty Final Fight
В пятом раунде для пополнения энергии найдите табличку, на которой нарисована жареная курица, нож и вилка. Ударьте по ней, после чего вся ваша энергия восстановится

Алексей Артюхов г. Москва



Ninja Turtles
Если нажать на кнопку "Start", то, нажимая джойстик вниз, можно переставлять черепашек

Денис Горбачев г. Москва

The Simpsons. Bart vs the Space Mutants
В схватке с боссами вам могут помочь члены семьи Симпсонов. Для этого нужно прыгать на головы идущих людей. Но сначала выключите свет и посмотрите, есть ли на головах людей "инопланетные антенки". Если есть — человек даст вам букву, если нет — лучше не прыгайте на него

Алексей Калмыков г. Улан-Удэ

Totally Rad
Если зажать кнопку "B", то через несколько секунд Джек замигает. Отпустите "B", и он выстрелит смертоносным лучом

Михаил Рудаков г. Хабаровск

Super Maria Bros. 1
Подуровни в любом мире можно переставлять, нажимая на экране выбора игроков кнопку "A"

Александр Поляков г. Москва

Super Spy Hunter
Чтобы сделать 24 жизни, нужно в тот момент, когда ваша машина будет взрываться, нажать одновременно "Start" и джойстик вверх

г. Серпухов Московская обл.

Three Eyes Story
(др. назв. **Three Eyes Boy**)
Чтобы на первом этапе перепрыгнуть стену, зажмите кнопку "B", тогда к вам прилетит копье. Как только мальчик возьмет копье в руки, отпустите "B", и мальчик кинет копье, которое, пролетев вперед, вернется. Теперь нужно встать на него, и оно перенесет вас через стену

Mortal Kombat г. Москва

TMNT Tournament Fighters
Упавший сверху шарик можно подобрать (джойстик вниз и "Турбо-B") и бросить в противника (джойстик вниз, затем резко вперед одновременно с "Турбо-B"). Этот шарик отнимает энергии у противника не меньше, чем суперудар

Captain America г. Одесса

The Untouchables
В некоторых местах скрываются восстановители энергии. Вот как взять один из них. Во втором уровне нужно укокошить гангстера на крыше среднего грузовика. Тогда появится буква "E", по которой и следует стрелять, чтобы пополнить энергию

Eagle г. Москва

Werewalf 2
Не подбирайте призы в виде буквы "W" синего цвета, иначе если вы — оборотень, то станете человеком, а если человек, то потеряете энергию

Николай Сосновский г. Абакан

Ikari 3
Если вас убили, а ваш партнер еще жив, то первый игрок, нажав одновременно кнопки "A", "B", "Турбо-A" и "Турбо-B", снова сможет играть

Рома К. г. Рязань

Legendary Wings
Если вы хотите пополнить запас жизней и сделать свое оружие более совершенным, нажмите одновременно "Start" и обе кнопки "Турбо".

Александр Ходячий г. Москва

greatdragon.ru

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

8 бит

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

Addams Family
Как сделать кое-что из того, о чем писал Руслан Мусин из Москвы ("Видео-Асс" Dendy® №17)?
Как сбросить капкан в комнате с медвежьей шкурой. Нужно прыгать по всем картинам, в место с капканом перепрыгнуть. Капкан упадет сам.
Как проникнуть в сад, который находится за дверьми бального зала. Нужно взять ноты, прыгнуть на табуретку и трижды дернуть за веревку. Появится синий дворецкий (Руслан окрестил его монстром, что в общем-то соответствует действительности) и включит музыку. После этого можно выйти через окно в сад.

Светлана Сурша
г. Москва

Excitebike
Гонка навстречу другим мотоциклам: нажмите во время игры одновременно "Select" и "A".

Михаил Воронцов
г. Домодедово
Московская обл.

Baby Baamer
Чтобы продолжить игру с того места, где проиграли, нажмите одновременно "A" и "Start".

Михаил Воронцов
г. Домодедово
Московская обл.

Baseball
Самый быстрый удар — джойстик на противника и "Турбо-А". Самый медленный — джойстик от противника и "А".

Jems Bond,
г. Ростов-на-Дону

Best of the Best
Наберите пароль — 4$KW■■■39, если хотите посмеяться — драться будет не с кем.

Snake Eyes, г. Москва

Castlevanio
На четвертом уровне вы будете драться с человеком, на плече которого сидит обезьяна. Не пытайтесь пройти его с часами — они на него не действуют.

Андрей Чудинов г. Курган

Cliffhonger
Чтобы вдвое быстрее бегать и выше прыгать, нажмите и подержите некоторое время джойстик вверх-вправо, а затем кнопку прыжка "B". Но этого сделать нельзя, если вы взяли ботинок, находящийся в начале игры после подвесного моста.

А Авуза
г. Бронницы Московская обл.

Dorkwing Duck
В начале игры после заставки нажмите одновременно несколько раз "Start" и "Турбо-А" или "Турбо-B". Вы сразу окажетесь в режиме выбора уровней.

Михаил Степашкин
с. Ижевское, Спасский р-н,
Рязанская обл.

Dauble Dragan 3
Вы уже писали, как менять этапы в этой игре (№6, Александр Поляков), но этот прием действует только на картриджах с темными наклейками. Если на картридже светлая наклейка, этапы не переставляются.

Александр Дозоров г. Москва

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

Gradign (до нозе **Gradius**)
Четвертый уровень этой игры можно пролететь за 20 секунд. Для этого после прохождения третьего уровня нужно сделать несколько залпов, то есть выстрелить, подождать, пока снаряды не уйдут за экран, опять выстрелить, и так не менее двух раз. Необходимое условие: у вас должно быть два энергетических шара и лазеры (можно иметь и бомбы). Иногда этот прием срабатывает и после первого этапа, но у вас не должно быть бомб.
Каждые 100000 очков — дополнительная жизнь. Если на первом и четвертом уровне пролететь в туннеле в горе, то вы получите 5000 очков.
На первом и втором уровнях можно взять дополнительные жизни. На первом уровне нужно коснуться хвостом звездолета задней оконечности огромного "ореха", а на втором — после прохождения стены из шариков надо залететь в небольшую пещеру-тупичок.

Damon г. Брянск

Red for Jockel
(до нозе **Jackal**)
Учтите, что во время боев с боссами очки за уничтоженные танки не начисляются.

Медведь, г. Москва

Jungle Baok
С медведем Балу справиться не трудно, если знать порядок затопления и всплытия камней. Вначале тонет 3-й камень (считая от Балу), затем 2-й, всплывает 3-й, потом 2-й, тонет 1-й, за ним 3-й. Плывет черепаха — быстро прыгайте на нее, так как 2-й камень скоро утонет. Всплывают 2-й, 3-й, 1-й, затем цикл повторяется.

Алексей Фоломеев г. Москва

The Ren and Stimpy Shaw Buckeraos
Чтобы в прыжке Рен поднял уши, а Стимпи растянулся, нужно нажать кнопку "B", а затем сразу кнопку "A".

Николай Политико
п. Десятуха
Стародубский р-н,
Брянская обл.

Super Cantro
Когда пройдете игру до конца и начнете с начала, у вас будет 14 жизней и оружие из просто "Контры".

Медведь, г. Москва

Super Maria Bros. 1
В №9 Владимир Павлов из Брянска сообщил, что под водой ты не можешь убить рыбу. Это верно только для "рукопашного" боя, если ты не вооружен.

Игорь Климов
г. Владивосток

Super Morla Bros. S USA
Я благодарен Олегу Пучко из Киева ("Видео-Асс" Dendy® №14), совет которого помог мне продвинуться вперед в этой игре, но хочу дополнить его. В мире 4-2 можно повторить трюк с колбой, то есть донести ее до кувшина, там ее бросить, зайти в дверь, сесть в кувшин — и окажешься в мире 6-1.

Mortal Kombat
г. Москва

Solomon's Key
На некоторых картриджах получается трюк: нажав джойстик вверх и кнопки "A", "B" одновременно, вы получаете CONTINUE.

Владимир Долгин
г. Норильск

greatdragon.ru

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

8 бит

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

Duck Tales
Если набрать больше 10 миллионов, то Скрудж окажется не у ящика с золотом, а у целой горы золота, да и медаль получит побольше
B.V.A и SHAP г. Омск

Bad Dudes
Чтобы сделать суперудар, нажмите одновременно "B", "A", "Select" и сразу "A"
Роман Баганов
г. Самара

"Левые" штучки
В картридже с тремя играми "Batman 2", Baseball 5" и Twin Bee 3" я нашел способ продолжить меню игр. Для этого нажмите кнопку "A" и, не отпуская ее, клавишу "Reset".
Рафаэль Балмагамбетов
г. Хабаровск

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

Battletoads Double Dragon
Вредный совет
В четвертом этапе можете навести на себя самонаводящуюся ракету и благополучно потерять жизнь.
Сергей Соколов
г. Москва

Сколько этапов в игрох?
Adventure Island — 8 этапов,
Alien 3 — 8,
Batman — 5,
Castlevania — 6,
Cross Fire — 6,
Darkman — 5,
Double Dragon 3 — 5,
Double Dragon 4 — 5,
Mach Rider — 10.
Рафаэль Балугамов
г. Москва

MegaDrive™

JUNGLE STRIKE (уровни 4 и 5)

Уровень 4 — NIGHT STRIKE
Миссии
1) Watch towers (Смотровые башни).
В этой миссии, в полной темноте, вам нужно уничтожить около десятка смотровых башен. Впрочем, сами башни уничтожать не обязательно, достаточно снять наблюдателя одной ракетой системы HYDRAS («B») При выполнении этой миссии советую сделать поярче экран
2) Green beret (Зеленый берет).
В этой миссии вам нужно отыскать в джунглях «зеленого берета». После летите к посадочной площадке (Landing zone), уничтожьте там легкий танк и высадите «берета»
3) Chopper pad's (Вертолетные площадки).
Где-то в джунглях спрятаны кучи вертолетов типа APACHE, которые вам нужно уничтожить. Не жалейте ракеты системы HELLFIRE («A»), потому что вас никто жалеть не будет
4) Scientists (Спасение ученых).
Расстреляйте расположенные на карте бараки и возьмите себе на борт выживших в этой мясорубке людей. Смотрите не перепутайте заложников с бандитами
5) Pow's (Спасение солдат).
Рядом с бараками ученых расположены бараки с американскими солдатами и сбитым летчиком. Всех их надо освободить и естественно выгрузить на посадочной площадке (Landing zone)
6) Weap plant (Завод по изготовлению оружия)
Drug Lord (отпетый негодяй) создал в джунглях искую мануфактуру по изготовлению боевых самолетов и запасных деталей для них. Вам естественно предстоит это все разрушить. Также не забывайте уничтожать содержимое заводов.
7) Commander (Захват вражеского командира).
Захватите вражеского командира, разиеся барак недалеко от мануфактуры. Командир сообщит вам расположение спрятанных боеприпасов и горючего для вашего вертолета.

Уровень 5 — PULOSO CITY
Миссии
1) U. N. Reseue (Спасение заложников).
В этой миссии вам нужно спасти заложников из трех тюрьмоподобных зданий. Всех заложников брать не обязательно, достаточно собрать с каждого здания по шесть человек, а последнего выбежавшего просто оставить на месте. И не забудьте потом их выгрузить около мироторческих сил ООН.
2) Drug plant (Химические фабрики Drug Lord'a)
Найдите и уничтожьте химические фабрики вместе с их содержимым. Но не уничтожайте ученых, их надо брать на борт.
3) Counterfeiting (Уничтожение лабораторий Drug Lord'a).
Drug Lord опять собирается провернуть какую-то грязную операцию в своем новом лагере. Всеми силами помешайте ему в этом.
4) Power grid (электрические вышки).
Разнесите указанные на карте электрические вышки, тем самым вырубив энергию в лагере Drug Lord'a. В здании, стоящем рядом с вышками, находятся очень полезные для вас вещи.
5) Armored cars (Уничтожение броневиков).
В этой миссии вам нужно уничтожить некоторое количество броневиков. Так как эта техника прикрыта противовоздушной защитой, атаковать с воздуха ее бесполезно, только время зря потратите да горючее с припасами. Для более успешного выполнения этого задания, миротворческие силы ООН предоставляют вам супер секретное оружие — мотоцикл THUNDER. Вооружение мотоцикла крупнокалиберный пулемет, ракеты системы HYDRAS и мощные противотанковые мины, замедленного действия, которые с легкостью помогут вам одолеть любой броневик. После того, как броневик взорвется из вашей мине, на его месте появится предмет, который ни в коем случае не уничтожайте, а возьмите к себе на борт. Найти этот чудо-мотоцикл можно около полицейской станции. Лететь нужно от вашей базы строго по левой границе карты до здания, обнесенного забором.
6) Detonators (Детонаторы).
Разыщите и возьмите к себе на борт ядерный детонатор.
7) C4 explosives (Взрывчатка C4).
Вам нужно найти мощную пластиковую взрывчатку C4, чтобы уничтожить Warroom Drug Lord'a.
8) Dr's warroom (военная комната Dr's).
Сбросьте свою взрывчатку C4, найденную чуть раньше, на помещение Drug Lord'a. Постарайтесь очистить площадку около взрываемого дома от техники заранее, а то, боюсь, вы вряд ли довезете то, что хотите, до цели. Когда будете возвращаться домой, не забудьте прихватить сейф.
B. Boss

greatdragon.ru

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

MegaDrive™

Batman.
Revenge of the Joker
Выбор уровня. Нажмите «Start» на заставке и переместите курсор к опции «PASSCODE». Вновь нажмите «Start» и введите код 5257. Затем нажмите кнопку «A». Внизу экрана появятся символы, слегка напоминающие грибы. Теперь вы можете ввести код любого уровня игры. Например, 4200 — уровень 4-2.

Андрей Свиридов г. Якутск

Dick Tracy
Чтобы увеличить число кредитов до пяти (они нужны для прохождения игры с того места, где вас убили), нужно в режиме OPTIONS спуститься до надписи CREDITS и нажать джойстик два раза вправо.

Сергей Жданов г. Хабаровск

Dracula (Brom Stoker's)
В самом названии игры скрыт пароль:
Down, Right, A, C, Up, Left, A
Наберите его на заставке, естественно, понимая, что Down — это вниз, Right — вправо, Up — вверх, Left — влево, и раздастся смех Дракулы. Начните игру и тут же поставьте ее на паузу. Теперь вы можете джойстиком выбрать нужный уровень.

Спартак г. Москва

Ecco The Dolphin
Выход в меню, позволяющее сделать много полезных и любопытных вещей, разверните дельфина мордой к себе, поставьте игру на паузу и нажмите ВПРАВО, В, С, В, С, ВНИЗ, С, ВВЕРХ.

Просто Серега г. Москва

Gods
Пароли: 2 NASHWAN, 3 COYOTE, 4 FOXX

Андрей Анотелан г. Новокузнецк

Ecco The Dolphin 2
В этой версии игры, как и в первой, есть выход в меню, позволяющее выбрать любой уровень, поставить бессмертие, послушать музыку: разверните дельфина мордой к себе, поставьте игру на паузу и наберите комбинацию A, B, C, B, C, A, C, A, B.

Просто Серега г. Москва

Fatal Fury 2
Бесконечные продолжения.
Если у вас есть хотя бы одно продолжение, то на экране, где загораются цифры 9, 8, 7 и т.д., держа вверх, нажмите вместе A,B,C. Это добавит одно продолжение. И так до девяти.

Кирилл Охотин г. Москва

Fido Dido (7up 2)
Пароли:
2 ALLISFAIR,
3 SOFTWAREWOLF,
4 BONETOPICK,
5 FEAROFFLYING,
6 SINCORSWIM,
7 YIPPEEAYEAY

Сергей Галкин, Артем Шабанов г. Москва

Pitfall
На заставке (экран START GAME) наберите A,B,вверх,C,A,C,A — полное оружие (99 единиц), B,A,вправо,C,вправо,вверх,вниз — быстрый бег, вправо,A,вниз,B,вправо,A,B, вверх,вниз — 9 жизней.

Просто Серега г. Москва

Shinobi 3
В уровне 7-1 я предлагаю не ждать, когда плазмения пушка вдоволь настреляется (как было написано в «Dendy®» №13), а бросить в нее шесть сюрикенов (или два, если у вас есть POW), и она перестанет функционировать. На этом уровне лучше пользоваться магией FUSHIN.

Михаил Г. г. Москва

Mickey Mania
Игра просто кишит секретами. Вот некоторые из них.
1. В самом первом этапе, на теплоходе, подойдите к пилотную к будке и после того, как из нее выскочит капитан, позвоните в колокольчик. После этого перейдите на причал, но не заканчивайте уровень. Когда кран поставит друг на друга два ящика, прыгните на второй, а с него на ящик, который несет кран, и с этого ящика обратно на теплоход. Вверху появится жизнь, которую можно взять, прыгнув с ящика, который переносит кран.
2. В самом конце второго уровня первого мира (перед подоконниками) не убивайте попугая, а воспользуйтесь им как подставкой и прыгните на подоконник. Далее прыгайте по подоконникам, избегая ящиков. Справа от последнего вы найдете жизнь.
3. В первой части пятого уровня (среди цветов и бабочек) не убивайте бабочек, а прыгайте по ним вверх и влево. Там находится скрытая платформа, на которой лежат жизнь и четыре восполнителя энергии.

Алексей Тарасов г. Москва

The Ren and Stimpy Show
Пароли:
2 8B20000 000C2WQ,
3 870004 0PJF2W7,
4 8920004 16J32W1,
5 89210004 12064W1.
На шестой уровень пароль не дают.

Михаил Панин г. Москва

Robocop vs the Terminator
Если вы хотите в течение игры менять оружие, то при появлении заставки нажмите B,A,C,C,C,A,B,B,A,C,C,C,A,B.

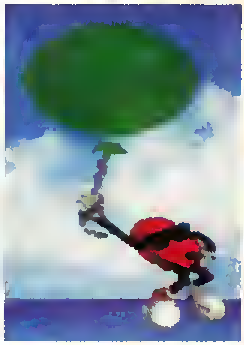
Михаил Привезенцев, Константин Данилов г. Москва

Jurassic Pork
Максимальное вооружение для Гранта:
джунгли — 0VVVVVUP,
электростанция — 2VVVVVUR,
река — 4VVVVVUT,
канализация — 6VVVVVUV,
каньон — 8VVVVVU1,
вулкан — AVVVVVU3,
центр — CVVVVVU5.

Максим Субботин г. Москва

The Lion King
Чтобы выйти в меню, позволяющее поставить бессмертие и начать игру с любой стадии, нужно войти в OPTIONS и набрать джойстик вправо, A, A, B и «Start».

Просто Серега г. Москва



Cool Spot
Чтобы получить CONTINUE, нужно в BONUS-уровне забраться наверх и собирать по очереди буквы слова UNCOLA.

Владислав Шатерников г. Архангельск

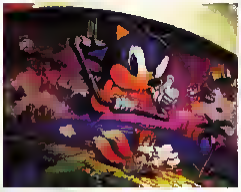
Rocket Knight Adventures
Не старайтесь бить боссов суперударами — они отнимают у противника жизней не больше, чем простые.

Борис Макогон г. Белгород

greatdragon.ru

НЕТ ПРОБЛЕМ 👍 NO PROBLEMS

MegaDrive™



Sonic 2
На третьем уровне (адриатические руины) во второй части не падайте в воду сразу. Лучше постарайтесь запрыгнуть на качели, вы намного облегчите себе путь.

Scorpio-Lemon г. Москва

Streets of Rage (Bare Knuckle)
Если на 8-ом уровне вы на любезное предложение босса стать его «правой рукой» ответите «YES», он в благодарность отправит вас на 6-ой уровень. Потому лучше ответьте «NO» и сможете с ним драться.

Максим Белоусов, г. Москва

Hit the Ice
Супер удар (SUPER SHOT). Нажмите кнопку «А» и, когда ваш игрок начнет светиться, снова кнопку «А». Игрок сделает три оборота и нанесет такой удар, что вратарь вместе с воротами улетит к бортику.

Николай Горяйнов г. Москва

Indiana Jones. The Last Crusade
В этой игре за набранные 30000 очков дается жизнь. Вот как можно ее заполучить уже в первом этапе. Прыгните в вагонетку и сразу же выпрыгните из нее. Вагонетка уедет, но на ее месте появится новая, а за каждый прыжок в вагонетку дается 1000 очков. Только не задерживайтесь долго — ведь время идет.

Денис Кирилловых г. Москва

Valis 3
На экране с заставкой игры нажмите одновременно и удерживайте кнопки «А» и «С» и джойстик влево-вверх, а затем нажмите «Start». Так вы сможете просмотреть мультфильмы игры, включая финальные картинки.

Артем Китаев г. Южно-Сахалинск

Sonic 3
Когда на экране появится голова Соника, быстро и четко нажмите джойстик вверх, вверх, вниз, вниз, вверх, вверх, вверх, вверх. Появится меню выбора всех стадий.

Просто Серега г. Москва

Toxic Crusaders
Чтобы прыгнуть выше обычного, во время прыжка нажмите кнопку «С».

Владимир Гусев г. Москва

Сколько этапов в играх?
Bubsy — 16,
Jurassic Park.
человек — 7,
диназавр — 5,
Hit the Ice — 7,
Jungle Strike — 9,
Flintstones
Easy — 4,
Hard — 6.

Евгений Благовещенский, г. Дмитров Московской обл.

Super Nintendo™

The Addams Family
Если вы в меню паролей введете «EINSER», в вашем распоряжении будет 100 жизней (отсчет начинается с 00).
Пароли
1. &1J1N,
2. &9J14,
3. 69R1L,
4. V9SK2,
5. V?K9&,
6. VL19V.

Kid г. Солнечногорск Московская обл.

Bubsy
Чтобы можно было ввести пароль, в самом начале игры, когда кошка прыгает, нажмите «Select».

Сергей Звйцев г. Озерск Челябинская обл.

Dankey Kang Cauntry
1. В самом начале игры Данки выпрыгивает из хижины. Вернитесь в нее и найдете жизнь.
2. В уровне 3-4, когда вы дойдете до таблички EXIT, идите налево, там вы найдете букву G.

г. Серпухов Московская обл.

Duel (др. назв. Test Drive 2)
Если на втором джойстике нажать кнопку «А», то ваша машина будет прыгать и сможет перепрыгнуть даже две машины, которые болтаются на пути.

The Game Master, г. Москва

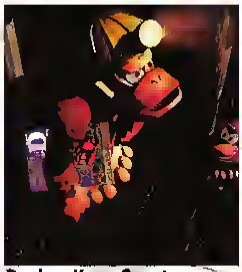
International Tennis Taur
Чтобы досрочно закончить игру с любым соперником, нужно одновременно нажать кнопки «Select» и «Start».

Владимир Мустафин г. Москва

The Lian King
Войдите в меню опций и нажмите кнопки B,A,R,R,Y (легко запомнить — BARRY). Вы увидите много новых опций и, среди них, выбор стадий.

Сергей Петрухин г. Воркута

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ



Dankey Kang Cauntry
В начале уровня TANKED UP TROUBLE не берите первую бочку с горючим. Теперь, когда горючее кончится, вы упадете, но не умрете, а попадете в BONUS-уровень. В уровне ROPEY RAMPAGE после взятия буквы «О» прыгайте в пропасть между пальмами. Вы попадете в бочку, которая «выстрелит» вас в BONUS-уровень.

Павел Смирнов г. Москва

Super Castlevania 4
После того, как вы победили Смерть, вы выходите к лестнице, ведущей в башню графа Дракулы. Но не поднимайтесь по ней, а подойдите к краю уступа и прыгните максимально влево. Вы попадете на невидимую платформу, с которой сделайте еще один прыжок вниз-влево и увидите, что будет!

Андрей Авотелин г. Новокузнецк

Super Mario World
Если Марио завладеет красным плащом (отбив его у черепахи), он сможет летать. Для полета нажмите одновременно джойстик вперед и кнопку «Y» и дождитесь, пока Марио не разбежится и не раскинет руки, после чего нажмите кнопку «B».

Ксения Радимова, Иван Глебов г. Москва

greatdragon.ru

СПАСИБО!

В статьях номера использованы материалы,
которые прислали в редакцию следующие читатели
Александр Макаров, Артем Сафарбеков, Lord Hanta, Дмитрий Болгов
и Сергей Ломовских (Москва), Game-Fighter (Новосибирск),
Павел Белов (пос. Шуда-яг, респ. Коми), Михаил Степашкин, (с. Ижевское, Рязанская область),
Валерий Махонский (г. Красногорск, Московская область),
Виктор Караваев (г. Полярные Зори, Мурманская область)

Поправка

Уточняем: Андрей Пономарев материалы из письма которого были использованы в описании игры «Ninja Cat» (см. «Видео-Асс» Dendy №16) живет не в Нарофоминске, а в поселке Калининец Нарофоминского района.

Предупреждение

авторам описаний игр, подписанных псевдонимами. Если вы отправили одно описание под одним псевдонимом, а другое — под другим, редакция будет считать, что писали два разных автора. Поэтому, если кто-то решил поменять псевдоним, он должен обязательно сообщить об этом редакции.
Например: «Я был Орел, а стал Сокол,
а на самом деле был и остаюсь Иваном Ивановым из Иванова».

Извещаем участников конкурса,

что ряды редакции пополнились новыми сотрудниками, которых зовут Lord Hanta, Агент Купер, Elder Cant, а может и еще как.
Так вот, мы с удовольствием сообщаем участникам конкурса на лучшее описание, что в соответствии с его условиями эти бойцы выбывают из числа претендентов на призы.
И так будет с каждым сотрудником редакции!

ВНИМАНИЮ РАЗРАБОТЧИКОВ И ПОСТАВЩИКОВ ИГР И ИГРУШЕК, а также иных товаров детского и молодежного спроса!

Если Вы хотите, чтобы информация о Вашей продукции попала на страницы нашего журнала, звоните в Издательский дом «Видео-Асс» по тел. 118-89-55 или 118-89-47.

Наша мебель для вашего офиса

"Ваши дела будут идти так, как вы сами будете себя чувствовать" –
убеждают бизнесменов психологи
И они не преувеличивают: на рабочем месте вам должно быть предельно комфортно

Элитная мебель из Южной Кореи на складе или под заказ

Мы предложим вам самую удобную и недорогую отечественную и импортную мебель для офиса

Вся мебель имеется в наличии на складе или может быть доставлена под заказ

– наборы руководителя
– наборы секретаря
– стулья и кресла
– мягкая мебель
– столы
– шкафы

Для мягкой мебели вы сами можете подобрать конфигурацию, выбрать материал для обивки

Мебель для вас мы соберем и доставим

Наша система скидок всегда привлекает клиентов!

Телефон в Москве: *(095) 928-37-30*

Сдано в набор 10.08.95г
Подписано к печати 11.09.95г
Выход в свет 1.10.95г
Формат 60x90/8 печать офсетная

Редакция «Видео-Асс», 109280
Москва, Велозаводская, дом 6а
Тел. (095) 118-89-55, 279-69-88,
факс (095) 118-89-47

Верстка оригинал-макет ВИДЕО-АСС	Россия
Слайды, пленки Ашет-Филипскинтресс	Франция
Цветоделение	Россия
Печать	Италия

Верстка издания «Видео-Асс» производится на оборудовании Apple Macintosh, поставленном фирмой «V I Ltd» Тел. 231-97-18, факс 233-59-65
Редакция благодарит фирму APL PRESS за содействие в цветоделении и изготовлении пленок

Как нас найти

РЕДАКЦИЯ ВИДЕО-АСС

Владимир БОРЕВ — главный редактор
Андрей СМОЛЬНИКОВ — гл. художник
Елена Крымова — 1-й зам. гл. редактора
Сергей Булгаков — ген. директор издательского дома
Леонид Потапов — зам. ген. директора
Лилия Коган — зам. гл. редактора по технологии и производству
Марина Горлова—отв. секретарь редакции

«Видео-Асс» Великий Дрокои
Валерий Поляков — ведущий редактор журнала
Зоя Жарикова – художник
Вадим Захарьин – ведущий специалист
Василий Селезнев–ведущий специалист
Алексей Филатов–компьютерная верстка

Георгий Самсонов — ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» ЭКСПРЕСС**
Дмитрий Салынский—ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» ПРЕМЬЕР**
Владимир Парийский — ответственный секретарь журнала
Николай Абрямов — ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» КОРОНА**
Валерий Катков — ведущие редакторы отдела **«Видео-Асс» ФАВОРИТ**
Лариса Гагарина — ведущий редактор отдела **«Видео-Асс» САТЕЛЛИТ**
Андрей Золотов—вед. редактор журнала **«Видео-Асс» ФОТОМАГАЗИН**
Галина Страшненко – зав. отделом иллюстраций
Людмила Картузова — референт-координатор
Татьяна Перцева — технический редактор
Ирина Потемина — корректор
Лина Туркель, Ирина Пономарева, Екатерина Хохлова – переводчики

Члены Редакционного совета:
Кристиан Левенер (Франция)
Риналдо Бианда (Швейцария)
Эрик Венсен (Франция)
Жан-Жак Бернар (Франция)
Марко-Марио Гонзано (Италия)
Миро Гори (Италия)
Григорий Симанович (Россия)
Татьяна Королева-Габелко — зав. корпунктом в Варшаве
Паскаль Женэн — зав. корпунктом в Париже

Адрес редакции:
109280, Москва, Велозаводская ул., 6а
Для писем: *103031, Москва, а/я 3*
Телефоны: *118-89-55, 279-69-88, 151-96-87*
Факс: *118-89-47*

Специализированное агентство ВИДЕО-АСС(вопросы реализации)
109280, Москва, Велозаводская ул., 6а
Телефон: *118-44-83, 118-89-55*

ВИДЕО-АСС ФАВОРИТ–специализированное рекламное агентство по размещению рекламы на транспортных средствах
Тел.:*430-16-52* **Тел./факс:***932-32-43*

Цена свободная. 1995 год.

© «Видео-Асс»

Все информационные материалы, включая изобразительные, использованные в данном номере журнала получены от собственных или специальных корреспондентов «Видео-Асс» или закуплены на основе лицензионных соглашений у специализированных пресс-агентств.
Все права защищены. Любые перепечатки из изданий «Видео Асс» допускаются только с непосредственного предварительного письменного согласия редакции и со ссылкой на нашу фирму.
За содержание рекламных объявлений и номера телефонов редакция ответственности не несет. Рукописи не рецензируются и не возвращаются. Редакция не вступает в переписку.

greatdragon.ru

«АМО»

344-99-99 (с 8 до 24)

- стиральные машины
- холодильники, морозильники
- электро и газовые плиты
- посудомоечные машины
- воздухоочистители
- мелкая бытовая техника
- спец. моющие средства
- Отечественные и импортные

✓ *ТРИ ГОДА ГАРАНТИИ на все товары*

✓ *Продажа товаров в рассрочку*

✓ *Доставка, подключение*

✓ *Сервисное обслуживание*

✓ *Продажа товаров со скидкой по внешнему виду*

Оптовая торговля – (095) 344-99-35

МАГАЗИНЫ

Каширское ш , 57, корп. 2	Сабурово	без вых. 344-97-48
Автозаводская ул , 5	"Огонек"	без вых 275-43-14
Графский пер-к, 4/9	м. "Алексеевская"	без вых. 287-37-09
Зеленый проспект, 6, корп 2	м. "Перово"	без вых. 306-69-11
Профсоюзная ул , 142	м "Теплый стан"	без вых. 420-07-47
Чернышевского ул , 17	м "Чистые пруды"	без вых 925-00-73
Петрозаводская ул , 24	м "Речной вокзал"	455-42-51
Тихвинская ул , 3, "Салют"	м "Новослободская"	973-43-22
Рублевское ш., 40, корп 3	м "Крылатское"	413-85-15
Люблинская ул , 126, стр 1	Марьино	348-28-01
Кубанская ул , 29	к/т "Алтай"	350-40-33
Широкая ул., 31/5, "Норд-маркет"	м "Медведково"	без вых 476-65-11
Алтуфьевское ш , 80	м "Алтуфьево"	909-13-65
Наташи Ковшовой ул , 5/2	Очаково	437-98-89
Хачатуряна ул , 7	м. "Отрадное"	903-00-97
Пролетарский пр-т,19/1,"Надежда"	м "Кантемировская"	без вых 323-70-10
г Мытищи, Колонцова ул , 5	"Три М"	582-48-10

greatdragon.ru

117049, МОСКВА, КРЫМСКИЙ ВАЛ, 9

ТЕЛ./ФАКС: (095) 237 08 32

greatdragon ru